SEPTEMBRE 1994 NUMÉRO 31

MEGADRIVE - MEGA CD - GAME GEAR - MASTER SYSTEM

MEGAFORCE

MEGA force

le 1er mensuel des consoles SEGA

JAMAIS VU !

Les nouvelles photos des jeux sur

SATURN

MORTAL KOMBAT II

FIGHT !

SUB-TERRANIA
FIN DE LA SOLUTION

Fans de Mangas, nouvelle rubrique :

Jap'Anime

Etes-vous "otaku" ?

L'ÉVÉNEMENT !

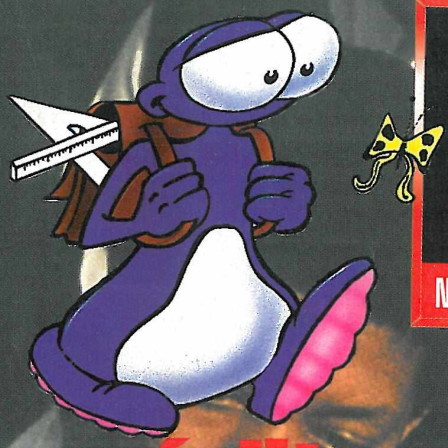
Préparez-vous à entrer dans un nouveau monde avec

SONIC & KNUCKLES

T 4702 - 31 - 30,00 F

N°31 • SEPTEMBRE 1994 • BELGIQUE : 195 FB • LUXEMBOURG : 195 FL • SUISSE : 9,5 FS • CANADA 6,95$ (Can)

STAR WARS®
REBEL ASSAULT™
SEGA
MEGA-CD
JVC
* GRAPHISMES IMPRESSIONNANTS EN 3D FULL-MOTION, TIRES DE L'ILLUSTRE VERSION PC CD-ROM
* SEQUENCES VIDEO EMPRUNTEES A LA TRILOGIE LA GUERRE DES ETOILES - VOIX DIGITALISEES ET EFFETS SONORES CINEMATOGRAPHIQUES
* MUSIQUE DE JOHN WILLIAMS INTERPRETEE PAR L'ORCHESTRE SYMPHONIQUE DE LONDRES ET REPRODUITE EN STEREO
LUCAS Arts
Virgin
Rebel Assault TM and © 1994 LucasArts Entertainment Company. Star Wars is a registered trademark of Lucasfilm Ltd. Used under authorisation. All rights reserved.
Sega and Mega CD are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved.



SOMMAIRE

N° 31 SEPTEMBRE 1994 PARAIT TOUS LES MOIS

le forum

LE COURRIER DES LECTEURS 4
SATURN ET 32X : DES JEUX POUR PLANER 6
JAP'ANIME : LES "OTAKU" 18
ZOOM : SHAQ FU 24
NEWS / PREVIEWS ..... 28 à 52
LES JEUX À VENIR / LES DERNIERES SORTIES ..... 53 à 54
HIT-PARADE 59
ABONNEMENT 60
RÉASSORT / ANCIENS NUMÉROS 70
EN DÉTRESSE 118
CONCOURS "NBA" 121
LES SECRETS DE MEGA FORCE 122
PETITES ANNONCES 128

les previews

BC RACERS (M-CD) 28
BLOODSHOT (MD) 36
BRETT HULL HOCKEY (MD) 52
DOUBLE DRAGON V (MD) 30
ITCHY & SCRATCHY (MD) 32
NHL HOCKEY'95 (MD) 50
SONIC ET KNUCKLES 12
URBAN STRIKE (MD) 48
VIRTUAL BART (MD) 46

les mega jeux

SUB-TERRANIA, 2e PARTIE (MD) 61

les nouveautés

AERO THE ACRO-BAT (MD) 98
ASTÉRIX (GG) 94
BALL Z (MD) 110
BEYOND THE LIMITS (M-CD) 112
BRUTAL (M-CD) 106
CAPTAIN LANG (MD-JAP.) 96
DYNAMITE HEADDY (GG) 116
FATAL FURY 2 (MD-JAP.) 102
FLINK (MD) 72
MEGA BOMBERMAN (MD) 104
MEGA RACE (M-CD) 88
MONSTER WORLD IV (MD-JAP.) 90
MORTAL KOMBAT II (MD) 78
NOBUNAGA'S AMBITION (MD) 108
RAGNACENTY (MD-JAP.) 84
REBEL ASSAULT (M-CD) 82
SENSIBLE SOCCER (M-CD) 86
TAZMANIA 2 (MD) 92
TITI & GROS MINET (MD) 114
WORLD CUP USA '94 (M-CD) 87

édito

Les vacances sont finies, terminées, achevées, bouclées... Oups, désolé, déformation professionnelle. Le boulot reprend et en définitive, ce n'est pas plus mal car les news sont nombreuses et spécialement sur la Saturn qui commence véritablement à être mise en orbite par Sega Japon. Des jeux par dizaines sont annoncés, Mega Force a réussi à mettre la main sur quelques-uns. Et bou diou, que c'est bien, ça réchauffe vraiment le cœur de tout plein de bonheur, comme dirait l'autre. Le seul et unique problème pour l'instant, c'est que nous autres, pauvres Français, nous n'en profiterons sans doute pas avant plus d'un an, officiellement du moins. Alors arrêtons de rêver et prenons notre pied avec ce que nous avons sous la main. Sonic & Knuckles sur Megadrive débarquera en force au mois d'octobre, quatre pages en avant-première lui sont entièrement consacrées dans ce numéro, un nouveau Sonic étant toujours un événement. Passionnés de Mangas, nous avons également décidé de créer une nouvelle Rubrique, "Jap'Anime". Désormais tous les mois, vous serez tenu au courant de l'actualité des Mangas. Aujourd'hui, nous nous intéresserons aux Otaku, un phénomène étrange venu d'ailleurs. Mortal Kombat II sera également à l'honneur, avec le petit livret que nous vous avons concocté et qui vous permettra de réaliser d'un coup d'œil, d'un seul, toutes les techniques du jeu. Allez, je vous laisse et vous souhaite une bonne lecture.

SCHMÜRZ

MEGA force

MEGA FORCE est édité par **MEGAPRESS**, S.A.R.L. au capital de 150 000F. • 100 Ave du Général Leclerc • 93692 Pantin CEDEX • **Adresse Courrier :** 103 boulevard Mac Donald, 2ème étage, 75 019 PARIS • Tél. : (1) 40 35 48 44 Fax : (1) 40 35 16 47 • **Directeur de la Publication :** Marc ANDERSEN • **Rédacteur en chef :** Jean-Marc DEMOLY • **Secrétaire Général de Rédaction :** François GABERT • **3615 MEGA FORCE, Animateur :** Schmürz • **Direction Artistique :** Dominique DESSEIGNE • **Maquette :** Mireille GUÉRINEAU, François DUPORT • **Chefs de Rubriques :** Daniel DIAS, Francis MANFREDINI • **Illustrations des rubriques :** Alain BERTRAND • **Illustration de Couverture :** Sonic & Knuckles © SEGA • **Publicité :** Isabelle Weill • **Directeur des ventes :** Philippe THOREAU, Tél.: 43 44 77 77 Terminal EB6 • **Modification et service de réassort :** N° vert : 05 19 84 57 • **Photogravure :** PPO • **Impression :** JEAN DIDIER • **Distribution :** Transports Presse • MegaForce est distribué en Belgique par les A.M.P. • Tous droits de reproduction réservés • Dépôt légal à parution • **Ont collaboré à ce numéro :** Julien MINIER, MANU, BENJI, Pascal HENDRICKS, Alain MILLY • **Dossier :** SUB-TERRANIA réalisé par **MANU, PASCAL, DANBOSS et JULIEN** • **Tirage de ce numéro :** 150 000 exemplaires • Ce numéro comporte un livret externe de 68 pages folioté à part et jeté en 1ère de couverture : " Tous les coups de Mortal Kombat II" (Mortal Kombat ® II © 1993 Licenced from Midway ® Manufacturing Compagny), qui ne peut être vendu séparément du magazine.

COURRIER D

Salut tout le monde ! Je sais, c'est déjà la rentrée. Vous et moi, nous sommes obligés de reprendre le rythme, le train-train quotidien accompagné des mauvaises surprises habituelles : lever sur les coups de quatre heures le matin pour une petite séance de Megadrive, puis, déjeuner vers midi, un repas consistant pour bien préparer l'épreuve de course de l'après-midi qui commence peu après deux heures, alors que je m'efforce de ramasser le courrier sans réveiller l'espèce de bull-dog (je pense que vous appelleriez ce monstre comme ça chez vous) qui sommeille près de la boîte à lettres portant l'inscription Mega Force. Mais à chaque fois c'est pareil, il suffit qu'une Shmürzette passe au même moment et hurle mon nom pour que le molosse ouvre l'œil. Le marathon peut commencer, et c'est tous les jours pareil ! J'en ai marre de me faire raccommoder l'arrière-train, croyez-moi ! Si vous pouviez m'envoyer quelques petits mots de soutien, cela m'aiderait vraiment. Si, si, sans exagérer ! Enfin, de retour chez moi, le toutou épuisé de m'avoir couru après sur une distance de près de quarante kilomètres, je décortique les aveux des lecteurs, les vôtres, naturellement. Voici d'ailleurs quelques réactions de passionnés suite à l'appel au secours lancé dans le numéro d'été de Mega Force. Rappel des faits : une proposition de loi datant du 13 avril dernier tendait à vouloir interdire l'implantation de salles de jeux dits d'adresse (les jeux d'arcade en particulier) dans le voisinage des établissements scolaires, de formation et de loisirs de la jeunesse ainsi qu'autour des centres sportifs. Quant aux dessins, il semblerait qu'il y ait un certain laisser-aller. À cause des vacances, peut-être ? Tâchez de vous appliquer un peu plus et, surtout, évitez de plier vos œuvres si vous voulez qu'elles paraissent un jour dans ce courrier des lecteurs.

"...J'en ai marre de me faire raccommoder l'arrière-train"...

Réaction de David Chaukin, "frêle adolescent de 15 ans sans aucun muscle dans les bras ni regard glacial dans les yeux".

"Salut Schmürz !
Je suis un fidèle lecteur de ton super journal, c'est pourquoi je t'écris pour clamer mon indignation la plus profonde face à cette proposition de loi enregistrée à la Présidence de l'Assemblée Nationale.
Le texte de cette loi affirme que les "salles de jeux constituent à l'évidence des lieux propices au racket..." Je voudrais quand même rappeler à ceux qui ont rédigé ce texte que les lieux où les rackets sont les plus fréquents sont les établissements scolaires (...).
Ensuite, lorsqu'ils disent que les salles de jeux "ne présentent aucun intérêt d'éveil ou de formation", cela n'est pas tout à fait vrai ! Pour moi, les jeux vidéo m'apportent au moins deux choses : un, ils m'exercent, affûtent mes réflexes et demandent assez souvent un temps de réflexion (élaboration d'une stratégie...) et deux, ils me donnent la satisfaction d'incarner un personnage puissant dans la peau duquel je me sens bien.

..."Nos parents n'ont pas élu d... loisirs, mais bel et bien pour q... solutions contre le chômage."...

Comme un acteur de cinéma est satisfait de se voir attribuer un rôle dans un film à sensations. De toutes façons, nous jouons aux jeux vidéo pour nous amuser et nous détendre, pas pour apprendre des cours. Les établissements et manuels scolaires sont déjà là pour ça. Le travail et l'éducation comptent énormément, mais nos loisirs aussi. D'ailleurs, à quoi cela servirait-il de vivre si nous n'avions aucune satisfaction ou loisir, quels qu'ils soient ?
De plus, quand ces députés parlent de jeux "coûteux" et de "sens de la valeur

..."les lieux où les rackets s...

S LECTEURS

...“Certains enfants n’ont pas de consoles de jeu et leurs parents ne veulent pas leur en acheter, donc les salles de jeu vidéo sont pour eux un moyen de se divertir...”...

de l’argent gagné par le travail”, je pourrais leur répondre deux choses : ils n’ont qu’à faire baisser le prix des parties de jeux (et toc ! N.D.S.) bien que les gens qui tiennent ces salles doivent gagner leur vie et faire vivre leur famille ; et, deuxième chose, l’argent gagné sert à nous nourrir mais aussi à nous procurer du plaisir bien mérité après le travail. D’ailleurs, d’après le raisonnement de “ces” gens, toute source de plaisir quelle qu’elle soit devient une tentation facile.

Nos parents n’ont pas élu des députés pour qu’ils limitent ou nous privent de nos loisirs, mais bel et bien pour qu’ils améliorent notre vie quotidienne et trouvent des solutions contre le chômage. Aussi j’appelle tous les lecteurs de Mega Force et tous les autres à s’insurger contre cette éventuelle loi stupide et insensée.”

Réaction d’Hélène Marié de Chaumussay (37).

“Cher gigaôhverybiggénial Schmürz !!!!

(...) La proposition de loi de la page 124 de ton numéro 30 est-elle réelle ou est-ce encore une de tes blagues ? (Quel esprit pervers ! N.D.S.) Si elle est réellement réelle (...), elle est très c... Ne peut-on pas, après une si difficile interro de maths (au hasard), sortir de notre “lycée chéri” (hum !) et aller se défouler sur M. Bison ou un autre gros cake ? Vraiment, les politiciens ne savent plus quoi faire, ni quoi écrire d’ailleurs, pour se faire remarquer.”

Réaction de Yann, 12 ans de Villemaison (91).

“Ah que coucou Schmürz !

Je trouve que la proposition de loi parue dans le numéro 30 a un bon et un mauvais sens. Commençons par le bon sens : Interdire les jeux n’excédant pas cinq parties gratuites, je suis d’accord. Quelquefois, il y a des enfants de 6 ou 7 ans qui jouent aux jeux vidéo dans les salles d’arcade. Pour certains, soit ils sont trop petits ou n’ont pas assez d’expérience ; donc, ils vont perdre 10 francs INUTILEMENT. Ceci dit, cela fait le bonheur des uns (le propriétaire) et le malheur des autres (les parents) (...).

Le mauvais sens, maintenant :

Certains enfants n’ont pas de consoles de jeu et leurs parents ne veulent pas leur en acheter, donc les salles de jeu vidéo sont pour eux un moyen de se divertir...

Quant à “ils font perdre la valeur de l’argent gagné par le travail”, cela est vrai pour certains d’entre nous, mais faux pour ceux qui savent gérer leur argent. Dans ce cas, ce n’est pas un problème !

Pour conclure, je pense que les jeux vidéo c’est bien même si en abuser craint.”

Coucou, c’est encore moi, Schmürz. Je tiens à remercier ces lecteurs pour leurs réponses et leurs réflexions suite à cette proposition de loi, mais aussi et surtout, suite au petit mot de David paru le mois dernier. Au fait David, ces réactions te conviennent-elles ?

Pour le mois prochain, j’aimerais aborder avec vous un sujet qui apparemment vous tient à cœur : les jeux de foot. Envoyez-moi tout ce que vous pensez et aimeriez savoir au sujet des simulations de foot sur console, comme l’a fait Antony dans la lettre que voici. Mais j’allais oublier l’essentiel, mon adresse : SCHMURZ - MEGAFORCE 103 Bd MacDonald, 75019 Paris.

Antony de Martigues (13) vous interpelle :

“Salut Schmürz !

C’est vrai que ton mag est génial, moi, au lieu de te poser des questions, je veux lancer un grand “coup de gueule” au nom de la ville de Marseille et de tous ses supporters.

Alors voilà : je trouve inacceptable et complètement ridicule le commentaire qui a été écrit à propos du jeu “P.S.G.” Ce qui m’a le plus choqué, c’est l’introduction flattant cette équipe complètement banale par rapport à l’O.M. Car celle-ci a un palmarès beaucoup plus beau : 10 fois Champion de France dont 5 fois consécutivement ces dernières années, 10 fois vainqueur de la Coupe de France et, le meilleur, 1 fois Champion d’Europe après 40 ans d’attente. Alors quand je lis le commentaire dans le numéro 29 de Mega Force, il y a de quoi devenir fou. Voilà pour ce jeu.

Ensuite, quand je vois que “World Cup USA” éclate franchement “FIFA Soccer”, je rigole bien, car celui-ci n’a pas 90% mais 94% et a été élu meilleur jeu de l’année.

(...) J’espère que tu me comprendras et que, si cette lettre t’offense, tu m’en excuseras. Sans rancune et ALLEZ L’O.M. !!!”

...“De toutes façons, nous jouons aux jeux vidéo pour nous amuser et nous détendre, pas pour apprendre des cours”...

députés pour qu’ils limitent ou nous privent de nos
s améliorent notre vie quotidienne et trouvent des

les plus fréquents sont les établissements scolaires”...

NEW MACHINES
ECIAL ■ SPECIAL ■ SPECI

DES J... P...

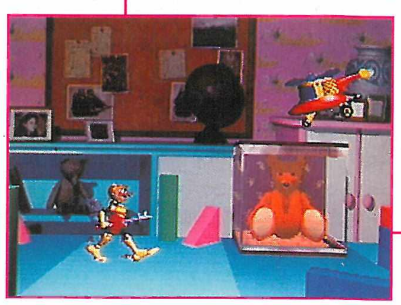
la saturn

La Saturn est annoncée au Japon pour la fin de l'année, pour le début de l'année prochaine aux States, et pour un peu plus tard encore en Europe. À la pointe de l'actualité, Mega Force est parvenu à récupérer quelques photos des tout premiers titres disponibles sur cette machine. Une précision avant de planer : la Saturn étant pourvue d'un port cartouche et d'un lecteur de CD, les jeux sont dans l'un ou l'autre de ces formats, aucune précision ne nous ayant été apportée quant à leur format exact.

clockwor... knight

SATURN / SEGA

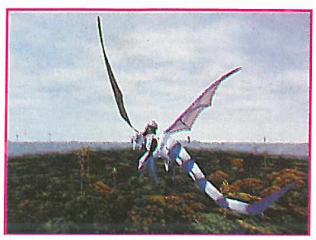
Révolutionnaire dans son rendu à l'écran, ClockWork Knight n'est —en apparence en tout cas— pas révolutionnaire dans la façon que l'on aura d'y jouer. Même si ce jeu utilise une nouvelle génération de graphismes entièrement réalisés grâce à de grosses stations de travail qui tuent, avec de nouvelles routines de gestion d'animation, le jeu, lui, est un jeu de plates-formes. À l'écran, vous dirigez Pepperouchau, un humanoïde étrange perdu dans un univers complètement délirant, à la recherche de sa petite amie. Comme tout jeu de ce type qui se respecte, et même si celui-ci sera disponible sur Saturn, ClockWork Knight permettra à son héros de récolter bonus et options supplémentaires, juste histoire de se transformer de temps à autre en une super-vedette de la mort qui tue, mais on l'a déjà dit ! ClockWork Knight devrait être l'un des premiers jeux disponibles avec la Saturn.

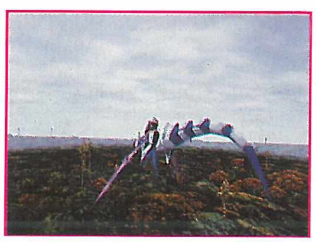


EUX À FAIRE LANER !.....

panzer dragon

SATURN / SEGA

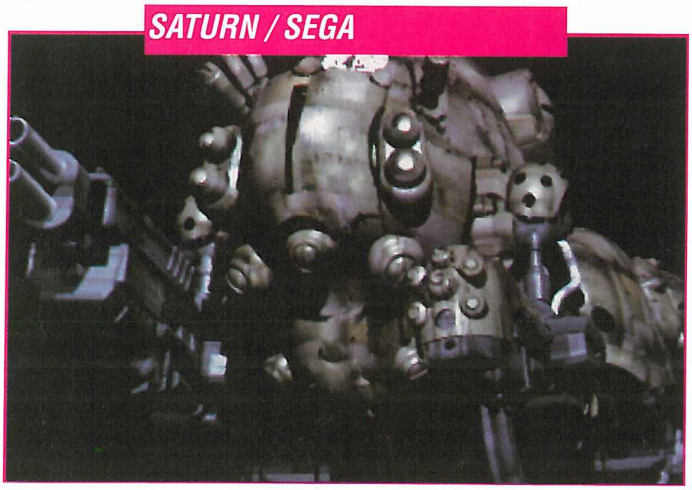




Selon toutes apparences, Panzer Dragon est le plus beau et le plus riche des jeux d'action et de tir développé par le département "Research & Development AM 2" de Sega. Réalisé en véritable "trois dimensions", tous les calculs sont faits en temps réel. À califourchon sur une sorte de dinosaure volant, vous survolez maints et maints territoires hostiles. Dans des cavernes, il faudra se battre contre des hordes de chauves-souris inter-galactiques. Prévu pour le printemps prochain, Panzer Dragon n'est à l'évidence pas un jeu comme les autres.

deadlus

SATURN / SEGA



Et la grande tradition des jeux de tir en trois dimensions continue... Après Star Wars annoncé dans notre précédent numéro sur Megadrive 32, Deadlus pointe également le bout de ses armes, mais sur Saturn cette fois. Cette réalisation vous entraînera dans un futur lointain où la technologie et le métal dominent les plaines et les marguerites. Aux commandes de votre vaisseau spatial "dernier cri", il faudra arpenter de nombreux couloirs dans de véritables complexes très sophistiqués.

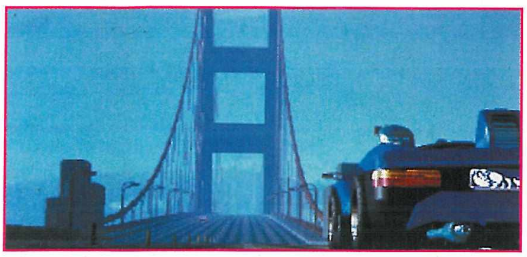
chinese detective

SATURN / SEGA

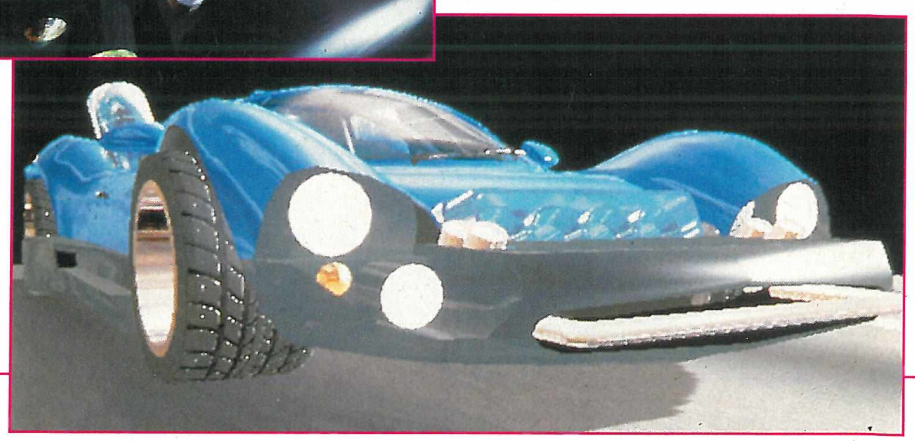
Et hop !... Après Rampo, Sega récidive avec une nouvelle enquête policière. Nous sommes en Chine, à notre époque. La mafia gronde, des meurtres s'exécutent à la chaîne, la drogue, les femmes... Très proche, dans son concept, de Yumani Mystery Mansion, Chinese Detective proposera des graphismes somptueux, bien plus proches d'un documentaire sur la Chine vu à la télé que d'un jeu vidéo. Malheureusement, à l'heure actuelle, nous ne savons pas si les graphismes et les animations sont gérées en temps réel. Détail, peut-être, mais un détail qui traduirait l'avancée technologique prise par la Saturn...

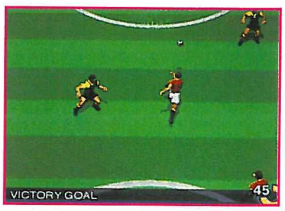
gail racer

SATURN-CD / SEGA



Reprenant le principe de Rad Mobile, le premier jeu réellement 32 bits disponible en Arcade, Gail Racer est également une course de bagnoles. Sega aime les courses de voitures, nous aussi, cela tombe plutôt bien ! Bref, cette réalisation utilise un nouveau système d'animation dont les initiales sont "CG", peut-être pour "Computer Generated" ? Devant la primeur de l'information, nous n'avons pour l'instant pas réussi à obtenir de plus amples détails. Restez à l'écoute, nous ne tarderons pas à en obtenir si Sega le veut bien.

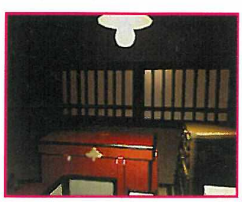




rampo

SATURN / SEGA

Les Japonais sont friands de jeux de rôle et d'enquêtes policières, Sega l'a compris, tout d'abord en réalisant Rigoloto's Saga, puis en annonçant la sortie de Rampo. Un meurtre a été commis, et dans la peau d'un enquêteur de choc, vous êtes catapulté dans une histoire sordide où le sang règne en maître. Malheureusement encore uniquement en Japonais, Rampo sera peut-être traduit lorsque la Saturn sortira aux States, vers le début de l'année prochaine.

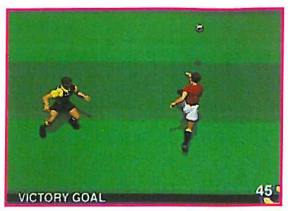


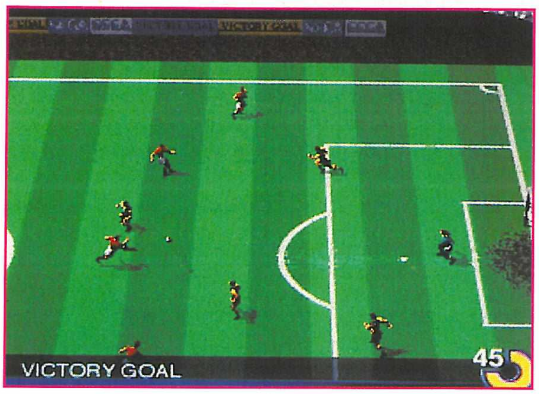
rigolo

SATURN / SEGA

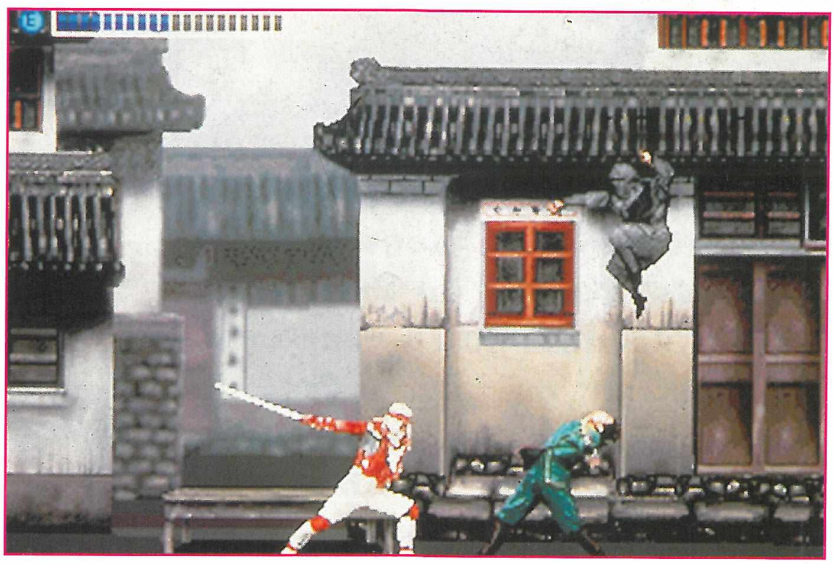
victory goal

SATURN / SEGA





Première simulation de sport disponible sur la 32 bits de Sega, Victory Goal devrait en théorie —nous n'avons malheureusement pas vu le jeu- bouleverser le concept de l'adaptation de jeu de foot sur console. Avec des zooms dans tous les sens, comme dans les jeux d'arcade, des rotations sur commande, on devrait se régaler. Comme presque tous les autres titres sur Saturn, Victory Goal utilisera à donf le système d'animation en trois dimensions "CG".



shinobi ex

SATURN / SEGA

Alors que tout le monde connait la réputation de Shinobi à travers le monde, mais plus spécialement sur Megadrive, Sega annonce la développement de "Shinobi Ex" sur Saturn. Si le principe de jeu reste le même, notre ninja préféré aura toujours à sa disposition son fameux sabre, ses shurikens et ses armes spéciales, qu'il pourra bien évidemment utiliser lors des passages difficiles. Take a look at ze graphismes, ils sont époustoufifiants !

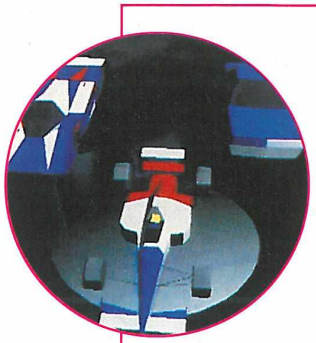
:o's saga

Soufrant d'un manque évident de jeux de rôle, la Megadrive n'a pas réussi à décoller au pays du Soleil Levant. Bien décidée à ne pas faire deux fois la même erreur, la société d'Haneda annonce d'ores et déjà le débarquement prochain d'un des plus grands et vastes "RPG" jamais réalisé sur une console. Rigoloto's Saga (titre non définitif) contera l'histoire d'un jeune adolescent en lutte avec les forces du Mal. Armé de son épée, il devra chercher, fouiller, récupérer et utiliser les objets rencontrés sur son passage pour assurer la survie de son village. Attention, les combats s'annoncent plus chauds et plus beaux que jamais !

NEW MACHINES
ECIAL ■ SPECIAL ■ SPECI

la megadrive 32

Ce super adaptateur qui permet, je vous le rappelle, de faire tourner la Megadrive en 32 bits, sortira en Europe au mois de novembre prochain. Permettant de "customiser" la Megadrive ainsi que le CD-Rom, des jeux pourront sortir sur les deux formats. Avant de se réjouir, faites attention à l'équipement nécessaire pour que le jeu puisse fonctionner sur votre machine. Possesseurs de Mega-CD, vous pourrez faire tourner tous les jeux. Vous en avez de la chance, vous !



virtua de

MEGA 32 X/ SEGA

Les vallées escarpées et stylisées de la route sont devant Henry, le meilleur pilote de sa génération. Là, juste devant le capot de son bolide, le bitume, le goudron, l'attend. Les yeux rivés sur l'horizon, les mains crispées sur le volant, le pied sur le champignon, il est prêt, prêt à démarrer, prêt à vibrer, à suer au rythme des pistons de son moteur de 500 chevaux. Seul, il ne l'est pas, mais seul il doit gagner !

Trois circuits lui seront proposés, chacun avec ses difficultés, ses virages, ses courbes, ses chicanes. Parmi trois voitures, il pourra faire son choix. Certaines plus rapides, d'autres plus "pêchues", chacune possèdera des spécifications bien déterminées s'adaptant à votre rythme propre de course. Plus rapide, plus sophistiqué, mieux animé que la déjà superbe version sur Megadrive, Virtua Racing Deluxe n'est pas à mettre entre toutes les mains.

Fidèle à la version d'arcade, avec des options et des voitures supplémentaires cependant, cette simulation de course automobile devrait être le tout premier jeu disponible sur la 32-X lors de sa sortie aux States et en Europe, prévue je vous le rappelle pour la fin du mois de novembre.

shadow of atlantis

MEGA 32 X/ SEGA

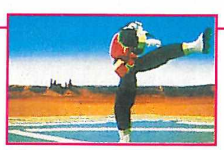
Assurément, Shadow Of Atlantis sera le plus beau jeu disponible avec la 32 X lors de sa sortie aux États-Unis. Jeu d'aventure en trois dimensions, Shadow Of Atlantis vous permettra de partir à la recherche de cette cité, engloutie il y a des millénaires. À bord d'un sous-marin, il sera également possible de faire des sorties et ainsi de découvrir la faune locale. Un jeu incroyablement riche.

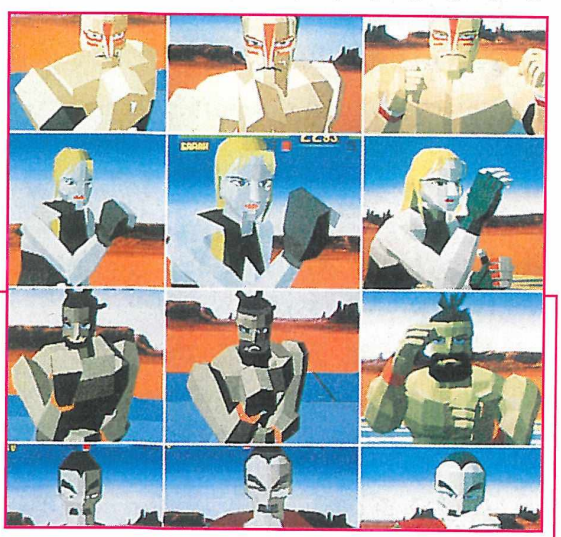
racing luxe

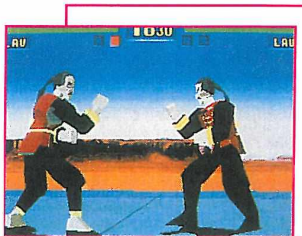
daytona us

MEGA-CD 32 / SEGA

Alors que les programmeurs du département "Research & Development II" n'en sont même pas encore à la moitié de la programmation de Daytona US, Mega Force est d'ores et déjà capable de vous en montrer quelques écrans. Véritable révolution dans la course automobile d'arcade, comme l'était en son temps Virtua Racing, Daytona Racing permettra au joueur de battre record sur record et ce, sur trois circuits, dont un qui reprend l'ovale du vrai circuit de Daytona aux States. Il est bien trop tôt encore pour avancer une date de sortie définitive, mais Daytona US sera, c'est une certitude, une réalisation de haute volée.







Ils sont quatre, quatre combattants prêts à tout pour obtenir le titre final, titre couronnant le meilleur maître des arts martiaux. Issu de l'arcade, véritable vitrine technologique pour Sega, Virtua Fighters est une sorte de Street Fighter mais entièrement réalisé en trois dimensions. Dans un ring rectangulaire, pour gagner il faudra soit sortir votre adversaire en le dégageant de l'aire de jeu comme pourrait le faire les Sumotori, soit les mettre K.O, en leur assénant coups de pieds et de poings. Techniquement remarquable, cette réalisation, d'après Sega, serait fidèle en tous points à l'originale. On ose à peine y croire !

virtua fighters

MEGA-CD 32 / SEGA

SEGA SAGA

Avez-vous remarqué la dernière couverture de Paris Match ? Non ? Pourtant, l'accroche a de quoi susciter bon nombre d'interrogations de la part des fans que nous sommes. Visez un peu : "AVANT LA FIN DE CETTE ANNÉE 1994, LE MÉTIER DE PLOMBIER ITALIEN À MOUSTACHE SERA TOTALEMENT OBSOLETE !" Que penser d'une telle affirmation ? Pas la peine d'aller chercher midi à quatorze heures pour comprendre la profonde signification de la sentence. Eh oui, Maître Sega ne part pas seulement à la conquête du système solaire, ce géant vénéré a aussi décidé de se débarrasser définitivement des plombiers grâce à un nouveau jeu mettant, une fois n'est pas coutume, sa mascotte en scène. Sonic The Hedgehog is back ! Plus ravageur qu'un T-800, il s'apprête à débarquer dans les foyers après une sortie mondiale, le 18 octobre prochain. La saga comptera dès lors quatre épisodes sur consoles 16 bits depuis l'arrivée remarquée du hérisson bleu pour la première fois sur Megadrive, en juin 1991. Un petit rappel des faits s'impose...

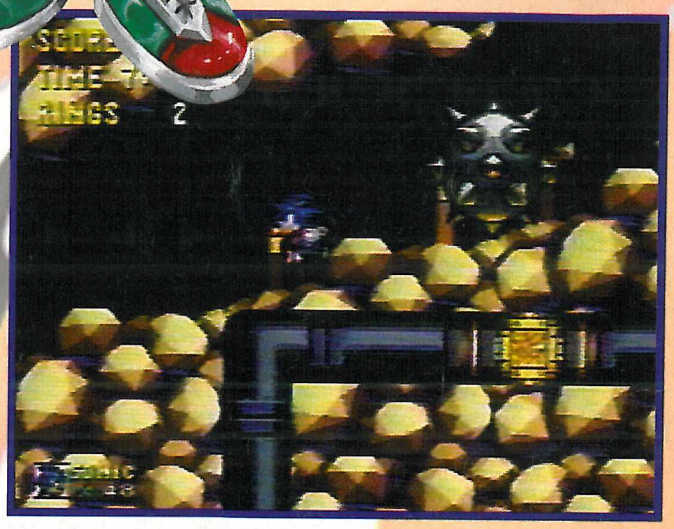
BENJI

SEGA / MEGADRIVE
Disponibilité : 18/10/94

DALLAS CHEZ LES HÉRISSONS DE PIXELS

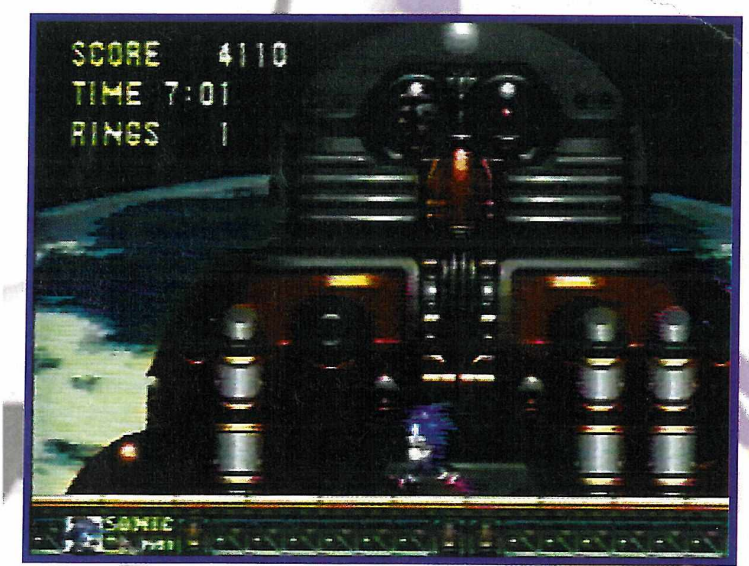
J.R., le méchant de la série, c'est le Docteur Robotnik. Depuis le début, il n'a qu'une envie, un seul et unique objectif dans la vie : réduire l'univers du Hedgehog et de ses petits amis en bouillie, voire, pourquoi pas, en devenir le maître incontesté. Pour ce faire, il doit voler les émeraudes qui empêchent le monde de Sonic de sombrer dans le chaos et l'anarchie. À chaque fois sur le point de réussir, ne lui manquant plus qu'un joyau, il échoue, l'animal hérissé ayant plus d'un tour dans son sac pour déjouer ses plans. Cela fait bientôt quatre ans que la folle course-poursuite dure sans qu'aucune armée de créatures à la solde du Docteur n'ait réussi à manger du hérisson au coin du feu après une rude journée. Mais Robotnik est éternel. Il ne meurt

SONIC & KNUCKLES



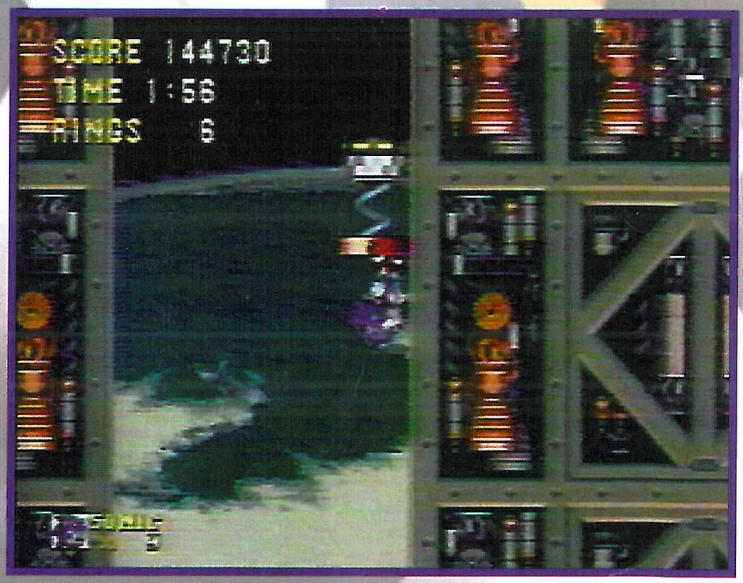
KNUCKLES, L'ÉCHIDNÉ AUSTRALIEN

jamais et s'enfuit toujours miraculeusement à la fin de l'aventure pour réapparaître dans la suivante, plus fort encore, plus machiavélique aussi. Ne nous plaignons pas pour autant ! La saga des Sonic repose en grande partie sur l'omniprésence du méchant pratiquant, médecin de famille de nombreux défuns, super-vilain indispensable pour que continue l'histoire. Maintenant, imaginez qu'il n'y ait pas un mais deux (2, two, D-E-U-X) méchants vilains pas beaux... Lors du troisième épisode, Robotnik s'est associé à un mutant

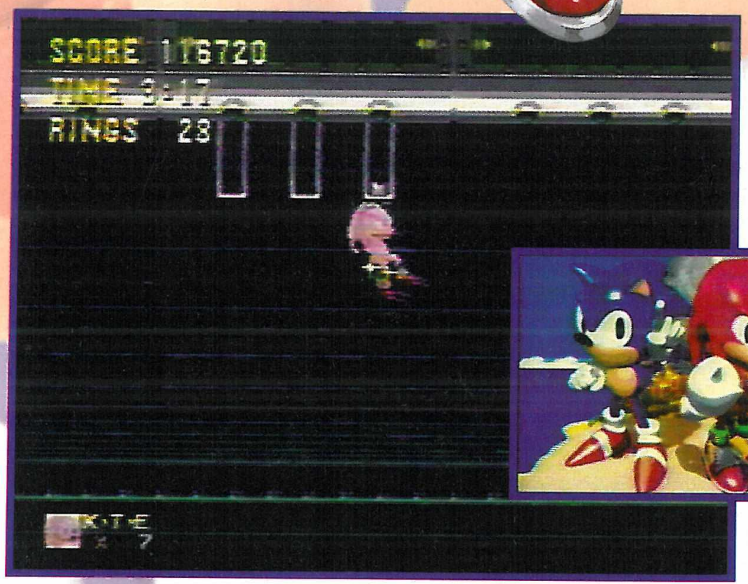


rose bizarre au rire narquois du nom de Knuckles. Cet "associé" de poids est en fait le gardien des Émeraudes du Chaos précédemment évoquées, se trouvant sur la mystérieuse Ile Flottante (Floating Island), dernier lieu de visite de Sonic et Robotnik. Ressemblant à un hérisson rasta (il n'est pas "peace & love" pour une épine, cependant), il a connu un tel succès d'estime auprès du public qu'il est de retour dans le prochain volet qui porte son nom en plus de celui du héros incontestable et incontesté (quoique ?)... Ce que l'on sait déjà de lui, c'est qu'en l'incarnant, le joueur pourra planer, grimper aux murs et occasionnellement les éclater (les murs, naturellement). La zone d'ombre concerne son rôle précis dans le jeu. Nul ne sait encore s'il sera ami ou ennemi !!! Un mandat d'arrêt international vient toutefois d'être lancé par le staff de Sega of America, car il y a de fortes chances quand même pour qu'il joue de sales tours à Sonic au travers des niveaux de cette cartouche de 18 Mb en plus de ceux des Sonic 1 et 2 sur Megadrive. Ne prenez pas cet air incrédule, l'explication se trouve dans les lignes qui suivent ! La mascotte, elle aussi, bénéficiera de nouveaux mouvements ainsi que d'attitudes totalement inédites. Face à des Boss et des monstres toujours plus grands, plus forts et plus agressifs, elle sera encore plus vive que d'habitude. De même, pour se déplacer, des moyens de transport toujours plus révolutionnaires (rien à voir avec Citroën, rassurez-vous !) seront mis à sa disposition. Elle pourra, en outre, marcher sur les plafonds et rebondir sur les parois à une vitesse folle dès qu'elle entrera dans une pièce non soumise à la gravité terrestre. Du jamais vu jusqu'ici.

Pour clore la Preview de ce futur "hit" sur Megadrive, sachez que la cartouche servira aussi d'adaptateur (la voilà, l'explication tant attendue !). Oui, vous avez bien lu ! Si vous possédez les cartouches des deux numé-

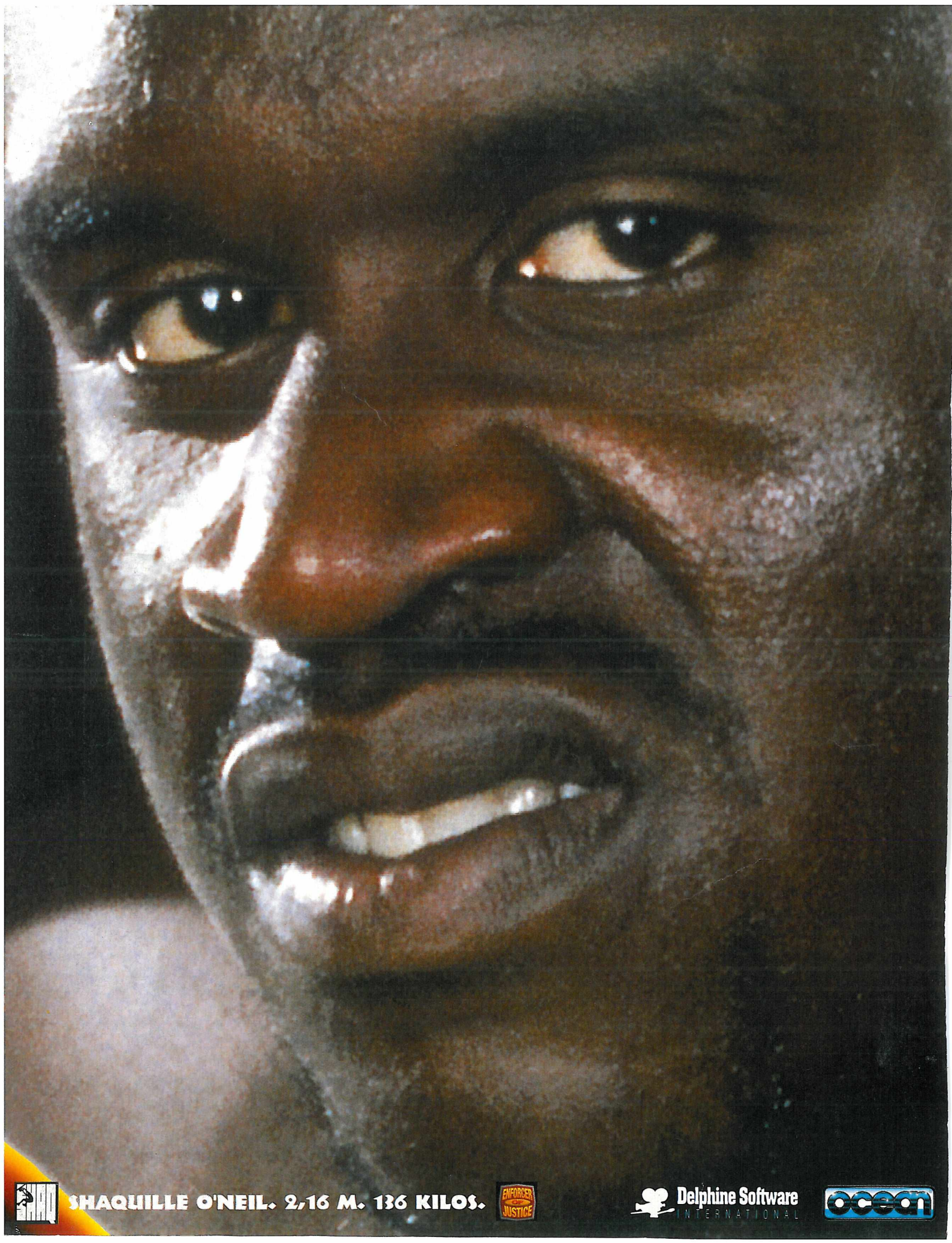


SO
& KNU



"LOCK-ON" TECHNOLOGY !

ros précédents (Sonic 2 et 3), vous pourrez les rajouter sur celle de Sonic & Knuckles, ce qui aura pour effet d'augmenter le nombre de niveaux du jeu qui en compte déjà pas mal. D'où les poursuites de la part d'INTERPOL ! Car Knuckles est déjà parti à la conquête des mondes ravagés par l'odieux Docteur Robotnik dans les deux aventures antérieures. Sonic parviendra-t-il à l'attraper ? Surtout si l'on sait que du fait de ses capacités autres que celles du hérisson bleu, Knuckles peut accéder à des endroits totalement inconnus alors. Une seule solution, ultime : la transformation en Super Sonic d'or. Mais, là encore, la tâche ne sera pas aisée puisque Knuckles, lui aussi, a le pouvoir de se transformer en Super Knuckles... Voilà donc trois jeux en un, grâce à un procédé totalement inédit sur console appelé "Lock-on" par les américains (une technologie qui "ouvre" de nouvelles portes en matière de jeu vidéo) qui promet de séduire plus d'un fan du genre. Découle de cette innovation, une durée de vie nettement plus grande que d'habitude. De plus, Sega offre une seconde chance aux possesseurs des "vieilles" cartouches. Le géant de l'arcade a opté pour une politique de commercialisation inverse de celle des Street Fighter. Au lieu de sortir un jeu simplement amélioré par rapport à la version précédemment sortie sur le marché, ce qui a tendance à dégoûter l'acheteur qui se sent quelque part lésé, Sega préfère fidéliser les consommateurs en leur apportant un soft qui utilise les propriétés d'anciens titres en plus de celles du jeu à proprement parler. De nombreuses retombées médiatiques et commerciales sont à prévoir ! Reste à connaître le prix de ce "cadeau" et ce qu'il vaut réellement, mais ce sera pour un prochain Zapping.


SHAQUILLE O'NEIL. 2,16 M. 136 KILOS.
ENFORCER OF JUSTICE
Delphine Software
INTERNATIONAL
ocean

BIENTOT, JE VAIS TOUS VOUS ECRASER!

SHAQ-FU

LE JEU DE COMBAT DE L'ANNEE.

SORTIE LE 28 OCTOBRE

ELECTRONIC ARTS®

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA MEGA DRIVE

Pour plus d'informations sur Shaq Fu, téléphonez au 72-17-07-83 ou écrivez à Electronic Arts, 12 rue du Château d'Eau, 69410 Champagne au Mont d'Or. Version SNES distribuée par Ocean Software Ltd. Licence de Nintendo. • Delphine Software International et son logo sont des marques de Delphine Software International. • Shaq, le logo de Shaq et Shaq Attaq sont des marques déposées de Mine O'Mine, Inc. • Nintendo est une marque déposée deNintendo. Super Nintendo Entertainment System est une marque de Nintendo. • Sega et Mega Drive sont des marques de Sega Enterprises Ltd. Ocean est une marque déposée de Ocean. • Electronic Arts est une marque déposée de Electronic Arts.

"C

OU LES PA

L'engouement du public qui se développe en France pour les mangas et l'animation japonaise est plus fort tous les jours. S'agit-il d'une nouvelle forme de folie douce importée d'Asie ? Même s'il sera cette fois-ci difficile de faire croire que lire une bande dessinée japonaise rend épileptique, le petit monde des jeux vidéo et des loisirs aux saveurs exotiques risque bien de subir de nouveau les assauts médiatiques de confrères en manque de sensationnel.

Qui sont donc ces "otaku" qui avaient captivé les téléspectateurs du reportage de Jean-Jacques Beineix qu'a diffusé France 2 dans "Envoyé Spécial" il y a de cela quelques mois ? Les jeux vidéo éloignent-ils de la réalité ? Peuvent-ils provoquer chez le joueur un repli sur lui-même, un isolement, qui pourraient avoir des conséquences importantes sur son comportement en société ?

Des questions souvent sans réponse qui font naître de nouvelles craintes chez les parents des enfants joueurs et qui peuvent aller jusqu'à faire passer les Japonais pour ce qu'ils ne sont pas. Essayons d'y voir plus clair et de comprendre ce qui se passe au Japon.

JOSSELIN

Les Fans de Mangas, de dessins animés, de jeux vidéo, de Celluloïdes peuvent trouver tout ce qu'ils désirent et aiment dans la plupart des magasins japonais de Paris. Ici, une vendeuse "typique" présente l'un des Celluloïdes qu'elle apprécie le mieux.

OTAKU ?

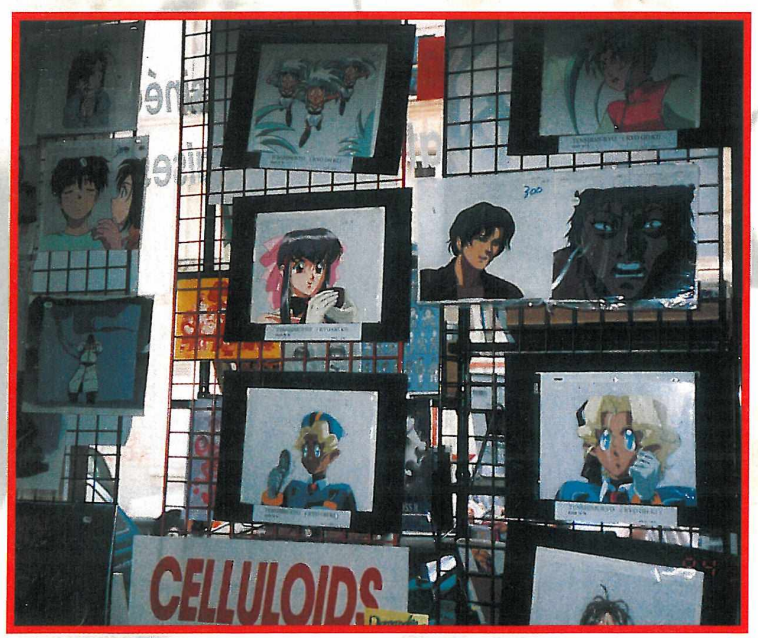
Sachez tout d'abord qu'au Japon, ce mot n'est pas clairement défini. Certains estiment qu'il désigne simplement une personne qui se passionne pour quelque chose et qui collectionne les objets s'y rapportant. Quoi de plus banal ? D'autres, inspirés par une affaire criminelle qui marqua les Japonais, ont donné un sens différent à "Otaku": Miyazaki, (rien à voir avec l'excellent réalisateur de dessins animés du même nom) accumulait les vidéos et les mangas pornographiques et violents. Mais ce qu'il aimait par-dessus tout, c'était photographier, sculpter et peindre de jeunes modèles féminins assez dévêtus. Il ne par-

OTAKU"

SSJONS EXTRÊMES

lait pas beaucoup, sortait rarement de chez lui, jusqu'au jour où lors d'un voyage en France, il eut la fâcheuse idée de manger une charmante Hollandaise qui lui servait de modèle... Il était donc un collectionneur pour le moins étrange et déplaisant et qui, surtout, s'isolait. Laissons de côté l'aspect criminel de cette affaire et son caractère anecdotique, et conservons son aspect pathologique : nous avons là les bases du second sens du mot "otaku", celui qui fait l'objet de cet article et qui donne à ce mot toute sa valeur.

En général, les "Otaku" qui nous intéressent sont de jeunes Japonais, essentiellement des garçons, passionnés par leurs mangas, jeux vidéo, maquettes ou autres, au point de se fermer à tout ce qui est étranger à leur passion. Ils se coupent alors des autres en se fabriquant un univers de substitution dans lequel ils vivent ce qui est interdit ou ce qui fait peur dans la société japonaise ou, plus profondément, ce qu'ils craignent et ne savent plus faire véritablement. Ils abandonnent éventuellement études, familles et amis et sont, d'après Beineix, "l'aboutissement d'un éclatement social qui fait que les individus sont de plus en plus seuls et ont toujours plus de mal à communiquer dans une société qui prétend reposer sur la communication et qui l'érige en modèle de société". Ce sont ainsi des jeunes qui vivent dans une société industrielle prospère et qui se replient dans un monde imaginaire avec les moyens que cette société lui offre, c'est-à-dire les jeux vidéo, la télévision, les bandes dessinées, la musique... Ils refusent de sortir de l'adolescence et sont en quelque sorte les "contestataires passifs" d'une société dans laquelle ils ne trouvent pas leur place.



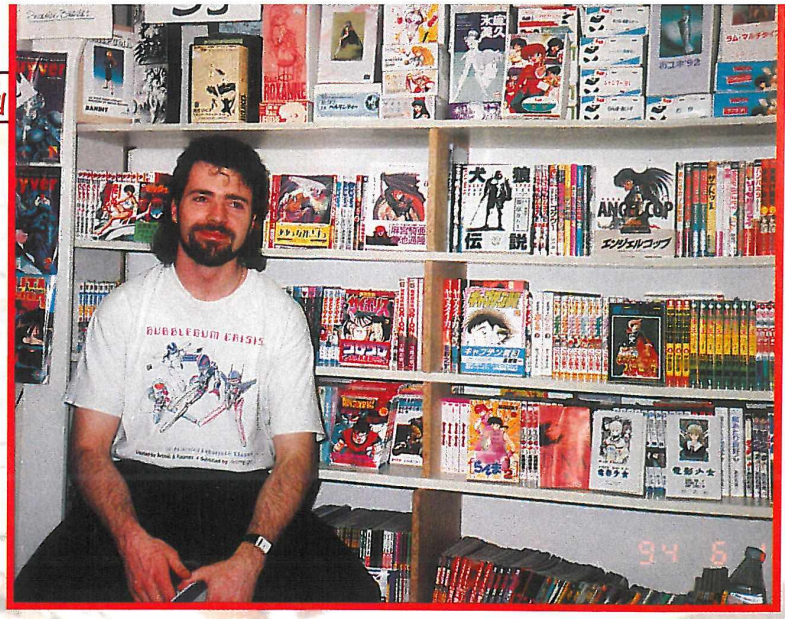
Un Celluloïde est une épreuve graphique qui sert de base à l'élaboration future des dessins animés, ou des Mangas. Certains Celluloïdes valent des milliers de francs.

D'après Akio Nakamori, celui qui popularisa le mot "otaku", ce terme désigne celui qui s'abrite dans la maison, mais il signifie aussi "vous" en japonais ancien et "fana" en langage moderne, d'où l'ambigüité de sens au Japon. Les "otaku" dans notre cas, collectionnent d'une façon obsessionnelle tout ce qui se rapporte à leur passion et conservent des comportements puérils.

Symboliquement, les enfants subissent le pouvoir de la mère. La relation à la mère est un obstacle qui entrave l'émancipation vers l'âge adulte, notamment chez les "otaku". C'est un phénomène bien plus prononcé au Japon qu'en Occident.

Ce qui compte n'est pas l'enveloppe de l'otakisme mais son expression. Ce terme peut donc regrouper un grand nombre de milieux sociaux, d'âges ou de loisirs divers et très bien s'appliquer à d'autres nationalités...

Ainsi, des témoignages d'"otaku" extraits du reportage de Beineix peuvent être profondément touchants et avoir une répercussion universelle ; l'un d'eux collectionne les figurines de monstres : "Je voudrais que le monstre arrive comme un typhon, comme une catastrophe naturelle, qu'il dévaste la ville et que les hommes soient impuissants devant cette force immense. J'ai aspiré à cette puissance surhumaine, c'est une sorte de désir de vengeance sublimée et de libération". On trouve ici le mythe de la toute puissance à travers des loisirs compensatoires d'un sentiment d'impuissance. On se crée des héros qui



Dragon Ball Z, Sailor Moon, Captain Tsubasa, Angelcop, Ranma 1/2, Alitas, on trouve tout à la Samaritaine. Mais nous ne sommes pas à la Sama... Tiens, comme c'est étrange.

thème classique de philosophie au Bac ? Pas dans le cas de l'"otaku" extrême où la pratique peut véritablement être pathologique : jouer sans relâche puisqu'il est devenu incapable d'apprécier autre chose. En revanche, il est extrêmement positif de se passionner profondément pour quelque chose.

Les loisirs fétiches des "otaku" tout comme les jeux vidéo, peuvent être pratiqués de façon très conviviale. Rassurons les plus réfractaires en signalant à la manière du sociologue éclairé que nos passions pour les jeux vidéo ou les mangas, peuvent développer une intense activité sociale avec ses clubs, ses conventions, ses lieux où l'on se rencontre, où l'on se donne des conseils et des trucs, où l'on fait des échanges et des paris... Jetez donc un œil sur le reportage photo.

Tout cet univers d'échange et de communication dont la presse spécialisée se fait le relais, prend une grande part dans le plaisir lié aux jeux vidéo. Partager cette passion, c'est aussi l'occasion d'exprimer sa personnalité et de se donner les moyens d'une intégration.

Au Japon, les occasions de partager ses passions sont nombreuses. Lors du "Cos Play", royaume du pastiche et de l'expression personnelle, on se déguise avec les costumes de héros de mangas ou de dessins animés, on fait la fête... Lors du "Komiket", près de 300000 jeunes venus de tout le Japon se rassemblent, animés par le même culte des mangas et des fanzines. Bien entendu, tous ces passionnés ne sont pas des "otaku".

Alors si Dragon Ball vient hanter nos consoles, pas de panique !

CONCLUSION

Tout regard porté sur l'histoire nous informe que nous n'avons pas toujours été ce que nous sommes. C'est au travers des phases successives de notre développement que nous avons décelé les faiblesses d'autres nations avant de déceler les nôtres. Dans nos sociétés occidentales, la foi dans le progrès persiste à des degrés variés de ferveur et nous avons tendance à hiérarchiser le monde suivant ce dernier.

Or, s'il est facile de juger des progrès économiques, techniques réalisés par une nation, il est en revanche plus délicat d'inclure dans notre classification l'ensemble hétérogène des faits et des choses qui constituent toute société : il ne peut exister une voie générale au progrès et toute classification des hommes ne peut être exhaustive en acceptant qu'elle soit fondée. Le terme générique otaku ne peut à lui seul désigner l'ensemble des passionnés, certains pouvant être animés d'un profond amour de la vie, d'autres n'ayant plus que leur passion pour s'y rattacher. Il fait prendre conscience de l'émergence d'une nouvelle forme d'expression collective au sein d'un système social difficile, à travers une passion partagée.

Ayant perdu une grande partie de notre aura culturelle, effrayés que ce soient les Japonais (ou les Américains) qui prennent le relais, nous contemplons avec complaisance les avatars de leur développement, l'esprit apaisé par l'idée que si les Japonais, eux, ont la prospérité, ils n'ont peut-être pas le bonheur. Alors le Japon fait sourire, les Japonais ne semblent pas savoir vivre... Quel est donc ce nouvel envahisseur aux mœurs étranges qui accapare nos marchés et l'esprit de nos enfants ? On préfère conserver l'image stéréotypée du touriste japonais et schématiser sa société à travers des comportements grégaires, voire même en faisant l'amalgame entre otaku et Japonais.

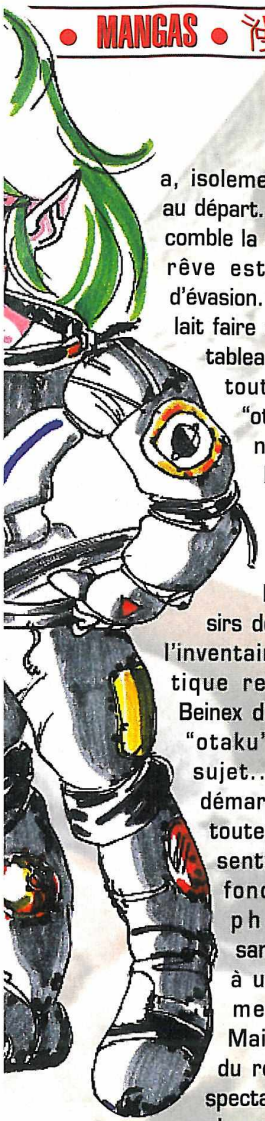
Le développement du Japon a reposé sur une génération qui s'est sacrifiée pour la réussite économique de son pays au mépris de son bien-être immédiat. Elle laisse la place à une génération de l'imaginaire qui refuse celle de ses pères.

Des mouvements de protestation veulent faire évoluer la société japonaise, comme les "Tokyo Gagaga" qui manifestent déguisés de façon provoquante en hurlant dans les rues : "Où est notre piste de décollage? Quel est le statut d'un homme aujourd'hui? Qu'est-ce que ça vaut de vivre des dimanches sans but ? Quand on est oppressé tous les jours de la semaine, c'est un dimanche sans but !". Shion Sono, leader du mouvement explique : "Nos manifestations sont le moyen que je propose pour faire prendre conscience aux Japonais que notre société va mal, que nous ne savons plus prendre le temps de vivre... Une voie qui me permet de lutter contre l'incommunicabilité qui existe au Japon. La ville elle-même ne fonctionne plus". Une forme de contestation active qui peut retentir jusqu'à nous.

Véritable foire aux collectionneurs ou Otaku, les boutiques parisiennes recèlent de véritables petites merveilles en matière de Mangas. Demandez leur, ce qu'ils en pensent ?

Remerciements aux magasins Madoka et Katsumi ainsi qu'à Cyril, de l'association Kaisen et Akim.

Illustrations : Nicolas SEIGNEURET



a, isolement il y avait au départ. Une passion comble la solitude et le rêve est un moyen d'évasion. Beineix voulait faire une sorte de tableau général de tout ce qui est "otaku", ce qui n'est pas facile car le sujet ne se réduit pas à une collection de loisirs dont on ferait l'inventaire ! Un critique reprochait à Beinex d'être un peu "otaku" de son sujet... Cette démarche permet toutefois de ressentir plus profondément le phénomène sans le réduire à un comportement type. Mais au terme du reportage, le spectateur restait seul avec la lourde tâche de faire lui-même ce tableau entre ce qui visiblement n'avait rien de l'otakisme et ce qui présentait les caractéristiques de l'otakisme. Vouloir présenter à travers les "otaku" la société japonaise et ses loisirs, c'est risquer de semer la confusion dans l'esprit du spectateur.

Alors à la question "Ça peut arriver chez nous?" que posait le présentateur d'"Envoyé Spécial", il serait bon de répondre en rappelant que croire que le danger vient de l'importation de magnétoscopes ou de consoles de jeux, reviendrait à rejeter sur des objets l'origine de nos troubles. Mais que, si la nature humaine reste la même d'un pays à l'autre, l'expression de ses souffrances peut passer par des voies similaires. Les sociétés occidentales ont peut-être déjà des problèmes similaires... Dénoncer ou montrer du doigt l'"otakisme" comme une exclusivité japonaise, c'est refuser de prendre en compte les rapprochements qu'il peut exister avec nos mœurs et hobbies.

Par ailleurs, Hélène, dans l'émission "Hélène et les garçons", ressemble aux idoles japonaises, et certains supporters d'une équipe de foot peuvent être à leur façon prochent de l'"otakisme"... Le discours refuge du passionné monomaniaque qui n'a plus à faire l'usage de son esprit critique pour remplir une conversation est universel.

Le Japon a son histoire, l'Occident sa perception des choses. Savoir jouer avec les tabous et les déphasages, les différences de mentalités, est l'apanage d'opportunistes médiatiques qui peuvent monter un sujet autour d'une idée frappante. Sexe ou violence, le monde ne peut nous apparaître qu'au travers des structures et des mentalités qui nous sont propres, le Japon a les siennes. L'importance des cas pathologiques présentés dans le reportage et l'intimité des Japonais dévoilée sans précaution peuvent conduire à donner du Japon une image complètement faussée...

A deux cents mètres de la place de la Bastille à Paris, la librairie Katsumi est un des principaux repères des Otaku de Paris. Ouvrez l'oeil et le bon car l'Otaku peut être votre voisin.

ET LES JEUX VIDEO DANS L'AFFAIRE ?

Ce fut la mode un moment d'accuser les jeux vidéo de faciliter le repli sur soi... C'était facile, on peut dire cela de tous les loisirs qui se pratiquent seul.

Le joueur solitaire peut trouver dans les jeux vidéo un refuge, un exutoire, ou un moyen de tuer l'ennui (uniquement l'ennui, même dans Mortal Kombat), mais le plaisir du jeu à deux est souvent le meilleur. Ce qu'il faut garder à l'esprit, c'est qu'il est bien plus rentable pour les médias de susciter l'inquiétude, que de laisser se dérouler les choses de façon naturelle et d'informer avec objectivité. Notre génération est en train de vivre une passion extrêmement partagée, celle des jeux vidéo. Il est naturel alors qu'elle développe son langage, ses mythes, ses rêves, et qu'une partie de le population ne comprenne rien à l'affaire... Les jeux vidéo sont devenus avec le temps un véritable phénomène de société. L'informatique ludique pourra sans aucun doute à l'avenir ouvrir la voie d'une nouvelle forme d'expression artistique, si elle ne l'a pas déjà fait. Le monde cinématographique et celui des jeux vidéo se rapprochent et vont de plus en plus se mêler pour peut-être un jour ne former qu'un.

Nous passons des heures à jouer, mais nos motivations sont différentes. Le désir de parvenir au bout d'un jeu et le plaisir lié à la réussite n'ont rien de bien inquiétant, au contraire. Parfois, nous pouvons être à notre façon de véritables "otaku", mais souvent les choses évoluent vers une certaine modération. Il faut attendre que jeunesse se passe ! On a coutume de dire, avec la sagesse d'un moine tibétain que l'excès en toute chose peut révéler un malaise plus ou moins profond. Il y a lieu alors de s'inquiéter mais ce n'est pas un environnement virtuel qui peut-être à l'origine d'un repliement sur soi, plutôt l'inverse. On peut le rechercher parce que la réalité n'est plus satisfaisante, mais le joueur ne fait pas non plus de ses rêves une réalité : "Demain, j'enchaîne trois "Shoryuken" dans la cour du collège !".

Alors, on en revient toujours à l'idée classique que tout excès est condamnable. Mais peut-on résumer notre affaire à n'être que le fruit de passions excessives,

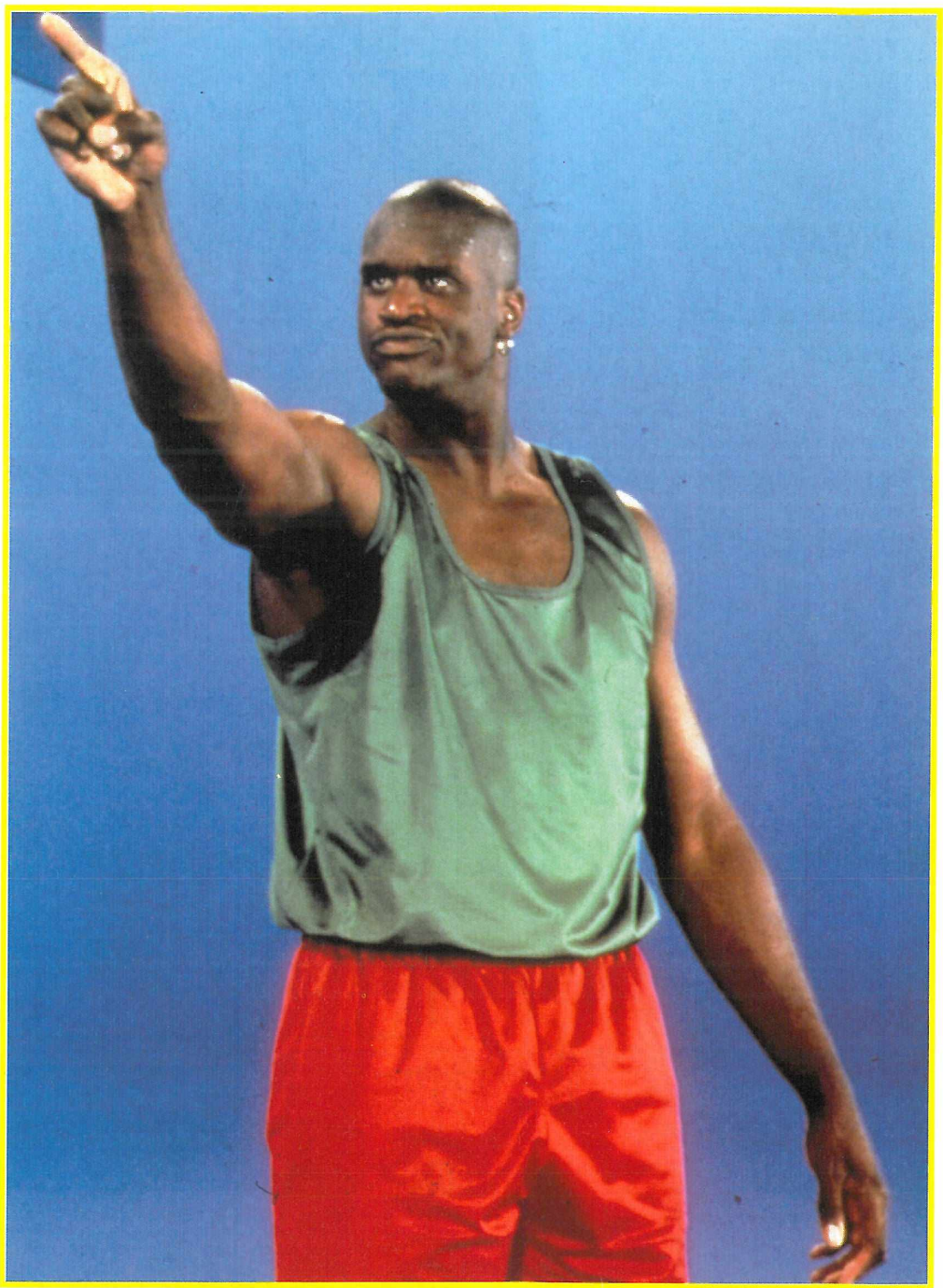
Très convoitées par les Otaku japonais, ces figurines, véritables déesses pour certains, sont vouées à un véritable culte au pays du soleil levant. Quelle est la raison de ce culte ? Nul ne le sait réellement mais la société nipponne n'est certainement pas exempte de tous reproches.

SH

LE TOURN

Quand Delphine Software et Electronic Arts marchent main dans la main pour nous pondre un soft, ça prend des dimensions de super production américaine. Dix stations de travail Silicon Graphics, 4 caméras infrarouge, 40 programmeurs, concepteurs, musiciens, dessinateurs, costumiers, professeurs de Kung Fu, 7.000 dessins pour le storyboard, 40 heures de tournage avec l'équipe de cascadeurs de Remy Julienne et la star du basket Shaquille O'Neal, auront été nécessaires à l'accouchement de Shaq Fu, un furieux jeu de baston. Il fallait voir ça de plus près, alors on y est allé : un véritable tournage comme au cinéma, à Hollywood, rien que pour nos consoles... On n'a pas été déçus du voyage !

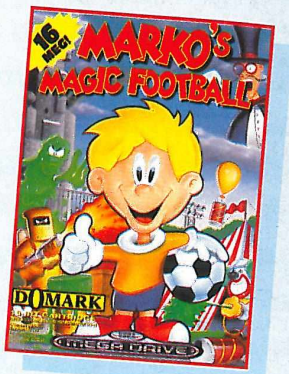
RAOUL LE COOL



MARKO'S MAGIC FOOTBALL

MEGAFORCE:
"... le jeu est génial..."
92%

JOYPAD:
"... original, superbement beau et très fluide..."
86%



- Plus de 13 niveaux de jeu et d'action
- De nombreux niveaux secrets
- De saisissants effets spéciaux
- Des graphismes d'arrière-plan simplement renversants

MARKO'S MAGIC FOOTBALL, c'est comme si vous étiez dans un cartoon!!!

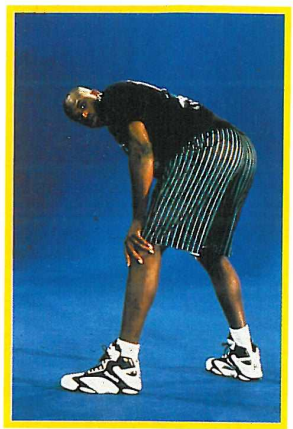
Disponible chez les meilleurs revendeurs

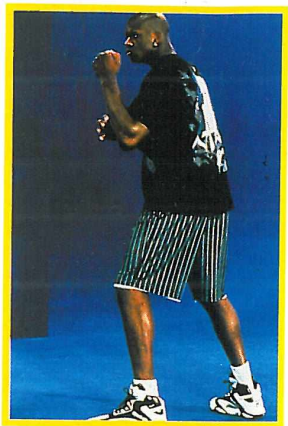
DOMARK®

SEGA MEGA DRIVE

SEGA™ GAME GEAR™

Voici les premières images du jeu que l'on a pu obtenir. D'ores et déjà, on peut remarquer l'excellente qualité des graphismes de fond. L'animation, pour l'avoir vue, se révèle également d'une qualité remarquable.





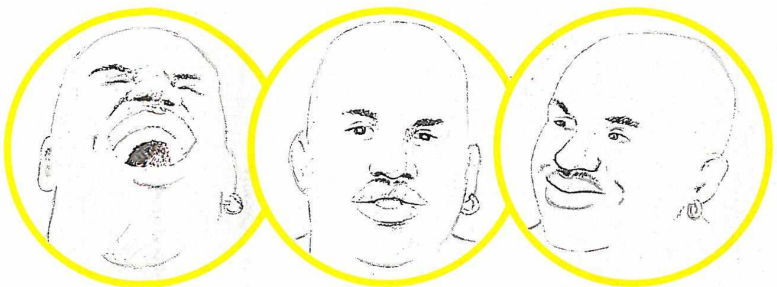
Utilisant la même technique que les acteurs, Shaquille O'neal se prête au jeu de la digitalisation. Toujours filmé sur un fond bleu, le film obtenu sera par la suite retravaillé sur station de travail afin d'obtenir la meilleure qualité d'animation possible.

Ils ont quand même l'air plus farouche en dessin que dans leurs costumes de ringards. De gauche à droite (sur le dessin), je vous présente vos prochaines victimes, à savoir : Beast, Laotsu, Danka, Voodoo, Bud, Nezu, Shaq, Kaori, Râ, Mephis, Auroch et Colonel X.

d'un savant fou qui a fait des expériences sur lui. Il pratique le "full contact", mais des armes très sophistiquées ont aussi été implantées en lui... Ça vous met en appétit? Ils sont douze et n'attendent que le sept (novembre) pour vous en mettre plein la tronche, sur Megadrive et Game Gear. Il est également à noter que la version 16 bits sera supportée par une cartouche de 24 mégabits, ce qui promet. De plus, cette version sera également dotée de plus de persos que celle sur Super Nintendo, qui — de plus— ne comportera que 16 mégas. On s'émoustille déjà comme des gardons en période de rut !

HAQ FU

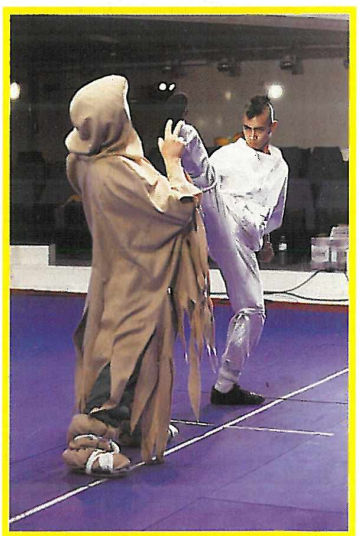
IAGE DU TOURNAGE



Cette technique commence à vous être familière, et c'est comme ça qu'un jour ou l'autre tous les jeux seront faits : on filme tous les coups possibles sur un fond bleu, on numérise, et hop, le tour est joué. Mais Delphine est allé plus loin, allant jusqu'à utiliser les mêmes techniques d'animation que Spielberg pour Jurassic Park.

L'HISTOIRE EN DEUX MOTS !

Ben wouais, Shaquille O'Neal est la vedette de ce jeu de combat. En fait, c'est pas vraiment de sa faute ; lui, il était tranquillement en voyage au Japon pour assister à un concert de rap. En se baladant dans les bas-fonds de Tokyo, v'là qu'un vieux (genre petit moustachu à l'air malicieux... chelou, quoi) essaye de lui fourguer un bouquin bizarre. Shaq, il commence à le mater, et voilà que tout s'est mis à trembler et pouf, il a disparu dans un nuage de fumée. À partir de là, le basketteur, il est vachement embêté parce qu'il a été désigné pour affronter un à un les douzes meilleurs combattants de l'univers pour sauver le monde libre. Dur.



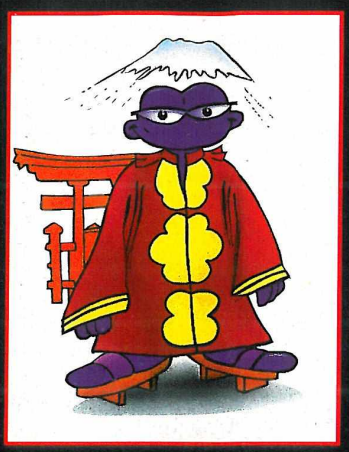
SILENCE... MOTEUR !

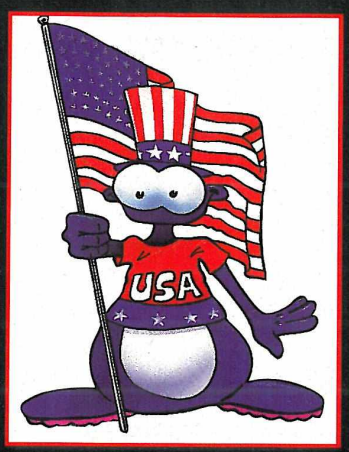
C'est à Delphine Software, à qui l'on doit entre autres Flashback et Another World, qu'Electronic Arts a confié son "jeu de l'année". Alors, les mecs de chez Delphine, ils ont mis le paquet pour leur faire voir, aux Amerloques, qu'il n'y a pas qu'eux qui savent flamber. Ils ont envoyé une équipe aux USA pour filmer Shaquille O'Neal en position de combat, guidé par un professeur de Kung Fu. Après, ce fut au tour de l'équipe de cascadeurs de Rémy Julienne de se faire filmer à Paris. Pourquoi avoir choisi des cascadeurs ? Des essais ont éte tentés avec toutes sortes de maîtres des arts martiaux mais, une fois numérisés, les résultats étaient nullos : aucun d'eux ne savait rendre aux combats le côté spectaculaire et cinématographique recherché.

QUAND EST-CE QU'ON SE FRITE ?

Désolé, ce n'est pas pour tout de suite, la sortie du jeu est triomphalement annoncée pour le 7 novembre prochain. Mais en attendant, je peux toujours vous présenter quelques uns des affreux-vilains-pas-beaux que vous aurez sur le dos. Râ est une momie qu'il faudra empêcher de se réincarner. Elle possède de nombreux sorts et peut échanger son corps contre le vôtre. Nézu rappelle étrangement Sangohan. Il possède, en plus d'une parfaite maîtrise des arts martiaux, d'étranges pouvoirs télékinésiques. Voodoo est une prêtresse qui pratique la magie noire. Bud est un docker crétin, brutal et cogneur. Colonel X, le garde du corps

INTERNATIONAL NEWS - PREVIEWS





Nous, à Mega Force, on n'a pas à se fouler pour vous dégotter les meilleurs News : on a les Schmürz. Tout ce que l'on a à faire, c'est de poser de petits bouts de Gorgonzola sur notre bureau, et d'attendre pépère. Les Schmürz, eux, il n'y a que deux choses qui les intéressent dans la vie : les jeux vidéo et le Gorgonzola. Ils habitent partout dans le monde, dans les bureaux des meilleurs programmeurs, fabriquant de petits nids en Gorgonzola dans leurs ordinateurs. C'est d'ailleurs comme ça qu'on reconnaît un bon programmeur : dans la pièce où il travaille, ça sent toujours des pieds, à cause du Gorgonzola bien sûr. Comme tous les Schmürz savent qu'à Mega Force, c'est une vraie mine de Gorgonzola —et vous pouvez venir vérifier, l'odeur de pied est caractéristique !—, les Schmürz viennent du monde entier pour nous échanger les News qu'ils ont chippées chez les programmeurs contre des bouts de leur fromage adoré. Vous pouvez essayer chez vous : déposez de petits bouts de Gorgonzola un peu partout dans votre chambre, ça marche à tous les coups... En tous cas, pour l'odeur de pied.

B. C. RACE

PREVIEW MEGACD

La course automobile n'a jamais cessé d'évoluer au fil des années mais qu'en était-il à l'âge de la préhistoire ? Eh bien, la Formule 1 préhistorique était évidemment très différente de celle que l'on connaît aujourd'hui. Les voitures, des side-cars pour la plupart, étaient construites en pierre et en bois. Le règlement, identique quant au décompte des points, autorisait les passagers du véhicule à boxer les concurrents se trouvant à proximité... On peut dire que c'était bien plus rigolo qu'aujourd'hui !

4 ROUES, UN GUIDON, MAIS PAS DE FREINS !

Cliff et Roxy ont construit un super side-car par leur propres moyens, et vont prendre le départ de la pre-

HARWEST GAMES

IMPORT U S A

TOUS LES NEWS EN DIRECT AU MEILLEUR PRIX
TON JEU DESIRE N'EST PAS SUR CETTE PAGE
TEL. NOUS AU : 78 01 68 57

CERTAINS JEUX NECESSITENT UN ADAPTATEUR MEGA KEY 2

GENESIS MEGADRIVE

BUBBLE & SQUEAK	439 F
DUNE	319 F
WORLD CUP SOCCER 94	429 F
PELE 2	389 F
MLBPA BASEBALL	389 F
MARIO ANDRETTI RACING	389 F
WORLD CHAMPION SOCCER 2	379 F
LANDSTALKER	379 F
FATAL FURY 2	TEL.
CHAMPION WORLD CLASS	TEL.
FIFA EA SOCCER	TEL.
ALADDIN	390 F
MICKEY ET DONALD	199 F
LOST VIKING	369 F
COMBAT CAR	349 F
F15 STRIKE EAGLE	397
STAR TREK	TEL.
WINTER OLYMPIC	TEL.
JOE JAM EARL 2	TEL.
MC DONALD LAND	385 F
F 117 NIGHT STORM	409 F
PIRATES OF DARK WATER	435 F
PGA GOLF EUROPEAN TOUR	399 F
GOOFY	TEL.
NBA SHOWDOWN 94	TEL.
HANDBALL 94	TEL.
BEST OF THE BEST	397 F
DOUBLE DRIBLE	TEL.
ESPN BASEBALL	TEL.
WORLD SERIE BASEBALL	TEL.
YOUNG INDIANA JONES	349 F
TOM ET JERRY	399 F
THOMAS TANK ENGINE	358 F
RBI 94	TEL.
PIRATES GOLD	399 F
AUTRES TITRES	TEL.

GAME GEAR

AGASSI TENNIS	269 F
ALADIN	199 F
ALESTRA II	199 F
ARIEL	199 F
ARIEL ASSAULT	199 F
BARE KNUCKLE 2	235 F
BATTLE TOADS	199 F
BUSTER FIGHT	235 F
CHEER UP GOLVES	199 F
POWER STRIKE	TEL.
COLUMNS	199 F
DESERT SPEEDTRAP (EURO)	229 F
DONALD DUCK 2	199 F
FANTASY STAR GAIDEN	199 F
FANTASY ZONE	199 F
GALAGA 91	199 F
GAMBLER	199 F
G.P RIDER (US VER.)	269 F
HALLEY WARS	199 F
HAO PAI	199 F
HOUSE OF THE TAROT	199 F
HYKO-AN JIMA	199 F
JURASSIK PARK	235 F
KINETIC CONNECTION	199 F
LEMMINGS	199 F
MAPPY LAND	199 F
OUT RUN	199 F
PAC-ATTACK	239 F
PENGO	199 F
PHANTASY STAR	199 F
ROBOCOP VS TERMINATOR	239 F
RYUKU	199 F
SHINOBI	219 F
SHINOBI 2	199 F
SIDE POCKET	269 F
SONIC 2	229 F
SONIC 3	235 F
SPACE HARRIER	179 F
SPIDERMAN X MEN	299 F
SUPER BASEBALL	179 F
SUPER MONACO G.P	179 F
SUPER MONACO G.P 2	199 F
SURF NINJAS	235 F
TANTO-ABU	235 F
WALL OF BERLIN	199 F
WHEEL OF FORTUNE	269 F
WIMBLEDON TENNIS	199 F
WOODY POP	199 F
WORLD DERBY	269 F
WORLDCUP USA 94	TEL.

CONSOLES

SUPER NES	TEL.	GAME BOY	TEL.
SUPER NINTENDO	TEL.	GAME GEAR	TEL.
MEGA DRIVE	TEL.	NEO GEO	TEL.
SEGA CD	TEL.	3DO	TEL.

PROMOTION
PRIX SECRET TELEPHONE

PHANTASY STAR 4 (MD)	SECRET	OPERATION EUROPE	SECRET
SUPER STREET FIGHTER (MD)	SECRET	VIRTUAL RACING (MD)	SECRET
STREET OF RAGE 3 (MD)	SECRET	DRAGON BALL Z 2 (MD)	SECRET

LE CLUB

ADHESION GRATUITE* AU CLUB

Reçois ta carte donnant droit à des réductions
et reçois un cadeau pour ton anniversaire.

DATE DE NAISSANCE : .....

** Participation frais carte + port 20 F.*

BOUTIQUE

MONTRES STREET FIGHTER	99 F
PORTES CLEFS STREET FIGHTER	45 F
(Choisi : Ryu, Ken, Chun li, Guile, Honda, Phalsim, Zangief, Blanka)	
CALCULATRICE GAME BOY	99 F
ADAPTATEUR AD 29 UG (SUPER NINTENDO)	119 F
ADAPTATEUR MEGA KEY 2 (MEGADRIVE)	89 F

SEGA EST UNE MARQUE DEPOSEE

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : HARWEST GAMES BP 30 69631 VENISSIEUX CEDEX

NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE .....
.....
VILLE .....
CODE POSTAL .....

REGLEMENT
☐ CHEQUE
☐ C.C.P.
☐ CARTE BLEUE
Date de validité ... / ... SIGNATURE
Numéro

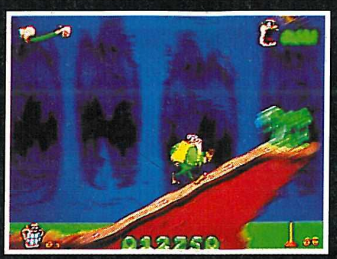
TITRES	CONSOLE	PRIX
ADHESION CLUB GRATUITE*		
	PORT 20 F	
	TOTAL	

INTERNATIONAL NEWS - PREVIEWS

JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN •

BOOGERMAN

MEGADRIVE / INTERPLAY

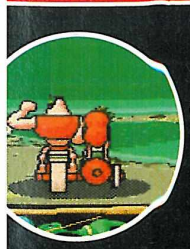


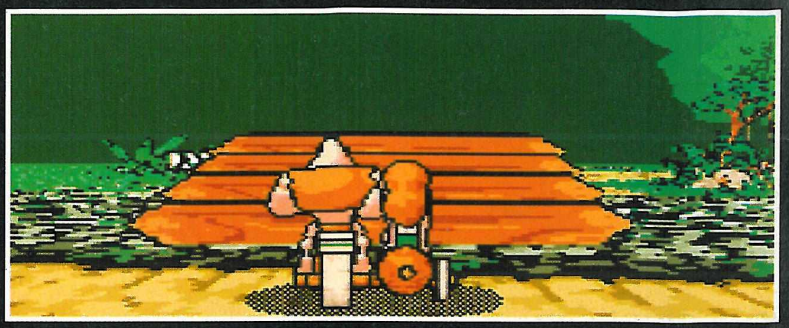
Boogerman est très certainement l'être le plus immonde, répugnant et abject qui ait jamais été créé dans un jeu vidéo. Sale, jamais lavé, puant, Boogerman passe sa vie dans les égouts, et quand il en sort, c'est pour faire peur aux vieilles dames. Non, bon, j'exagère un peu, mais pour se débarrasser de ses nombreux ennemis, Boogerman pourra non seulement roter mais également pousser de légers petits vents. Ainsi va la vie !...

LETHAL ENFORCERS II

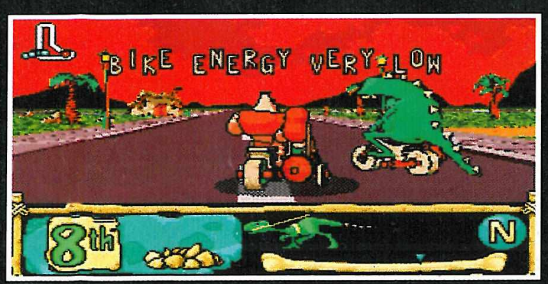
MEGA-CD / KONAMI

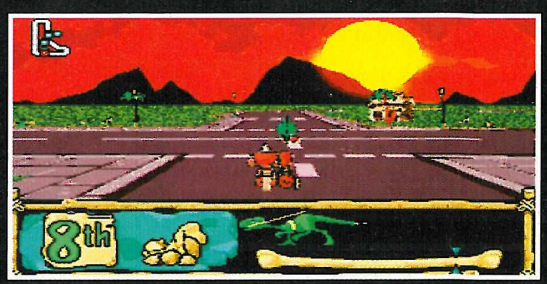
Muni d'un pistolet infrarouge, votre but consiste à faire respecter la loi par tous les moyens. Fidèle au premier épisode, cette suite n'apporte en apparence que peu d'éléments novateurs. Certes, les graphismes ne sont pas les mêmes, mais là s'arrêtent les innovations. Visez bien et bonne chance contre le terrorisme, plaie de nos sociétés !





RACERS





mière course du championnat préhistorique. Le circuit est assez simple, un ovale avec un seul gros freinage pour l'un des virages. Les autres concurrents, 6 équipes et un Stiggysaurus (un gros dinosaure), sont aussi sur la ligne de départ. Quelle pêche ! Trois concurrents ont déjà pris la tête mais Cliff et Roxy coupent bien les virages et arrivent maintenant à leur hauteur. Paf, shlak... Le concurrent perd complètement le contrôle du véhicule ! Un de moins ! Que c'est divertissant !

daire à chaque sortie de virage...

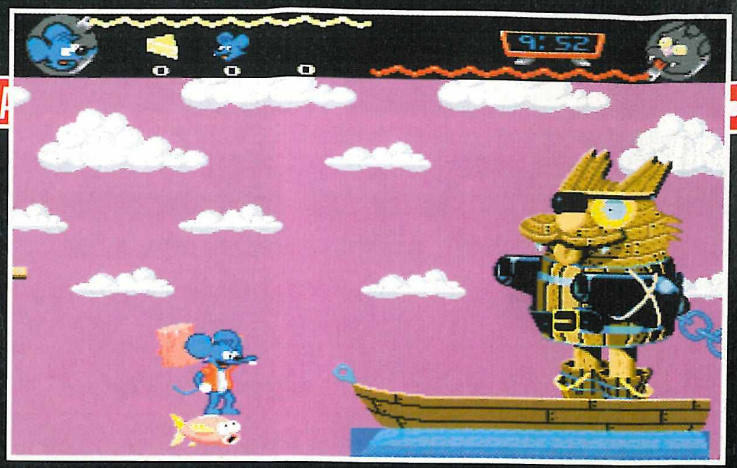
Heureusement, les panneaux de signalisation sont là et le marquage au sol aussi ! Mais de nuit, c'est de la haute voltige et l'on se demande parfois si ce ne sont pas les palmiers qui traversent la route ! Cliff et Roxy devront être prudents au volant car leur side-car n'est pas d'une grande solidité ! Avec des chemins qui se séparent, des ponts très étroits et des sauts à en perdre la tête, la course prend une tout autre tournure. Le jeu, écrit sur 1 CD, propose deux vues, l'une rapprochée et l'autre éloignée, mais ne devrait être destiné qu'à un seul joueur.

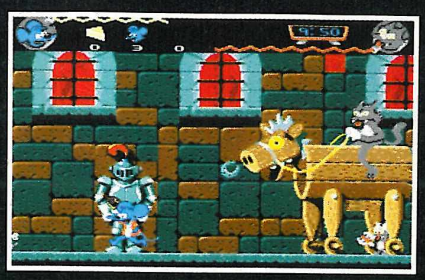
FRANCIS

DES VIRAGES, DES PIEGES ET DE LA CASSE

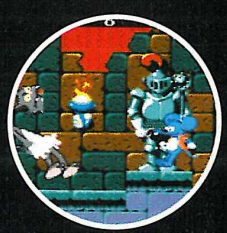
Une course en pleine ville, c'est carrément dangereux ! Vous pouvez vous retrouver dans un lampa-

ÉDITEUR : CORE DESIGN
DISPONIBILITÉ : OCTOBRE 1994





ITCHY & SCRATCHY



PREVIEW MEGADRIVE

Si vous regardiez la série animée "The Simpson's", lorsqu'elle passait sur notre chaîne cryptée nationale le samedi en fin d'après-midi, cela ne vaut pas la peine de vous présenter "The Itchy & Scratchy Show", dessin animé adulé par Bart, Maggie et Lisa. Pour les autres (les incultes), sachez que ce D.A. dans le D.A. est en fait une parodie gore de "Tom & Jerry", dont l'humour glauque n'est compréhensible que par les enfants entre 2 et 10 ans d'âge. Comme Acclaim détient tous les droits concernant la famille la plus barge des États-Unis pour des adaptations sous forme de jeux vidéo, préparez vos consoles 16 bits chéries pour ce futur jeu mettant en scène les deux animaux les plus stupides de l'univers de "Toons".

PREMIER DEGRÉ CAUSTIQUE

Rien de tel que trois niveaux, sur la petite dizaine prévue, pour donner un avant-goût de ce jeu à l'humour décapant ! Pour résumer, le jeu reprend les déboires du chat Scratchy et de Itchy, la souris, à travers les âges. Aux commandes du rongeur dévastateur, le joueur parcourt les plaines désolées du Jurassique, un château hanté écossais et les cales infestées de chats - et non pas de rats, pour cette fois - d'un navire pirate. Comme vous pouvez le constater, l'animation semble très soignée (coups de marteau, de hâche, électrocution et tirs de bazooka en pleine tronche fort bien réussis) et surtout très proche de l'esprit de Matt Groening, concepteur de la série américaine des Simpson's. Qui a dit qu'on a toujours besoin d'un plus petit que soi ?... Certainement pas Scratchy !

ÉDITEUR : ACCLAIM
DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE 1994

DOUBLE DRAGON 5

THE SHADOW FALLS

PREVIEW MEGADRIVE

Metro City a encore une fois besoin des "Double-Dragons", Billy et Jimmy Lee... Shadow Master a créé un virus diabolique et vient d'envoyer ses guerriers pour le répandre dans la ville. Votre mission, si vous l'acceptez, est de les stopper avant qu'ils n'accomplissent ce méfait !

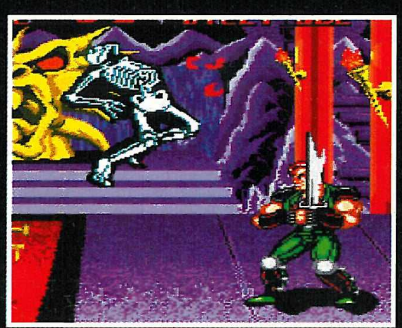
DES ARTS MARTIAUX...

Billy Lee, Jimmy Lee, Icepick, Shadow Master, Bones, Blade, Dominique et Sekka, sont les 8 combattants avec lesquels vous pouvez jouer dans les 8 endroits de la ville. Au programme, des coups en tous genres, des étourdissements et beaucoup de sang ! Il faut dire aussi que les guerriers ont tous des armes bien affûtées...

...ET UN PEU DE GESTION !

Votre personnage se caractérise par sa force, sa défense et ses pouvoirs. Au début, vous disposez de 9 points, à répartir comme bon vous semble. Il vous sera aussi possible de choisir le niveau de difficulté, le nombre de Continues ainsi que la durée des matchs. L'option deux joueurs est également présente.

ÉDITEUR : SONY
DISPONIBILITÉ : OCTOBRE 1994



TÉLEX...TÉLEX..

NINTENDO NOUS FAIT RIRE !

Pour pallier le fait que la Gameboy soit uniquement en noir et blanc, Nintendo lance prochainement sur le marché français une "Super Game Boy", un adaptateur permettant de jouer sur télé par l'intermédiaire de la Super Nintendo. Du coup, certains jeux pourront se voir coloriés de quatre couleurs. Sega n'a pas l'intention de développer un système identique pour que la Game Gear fonctionne en noir et blanc sur la télé... Sacré Nintendo !

RÉFLEXE

Lorsque vous êtes perdu dans un jeu, vous pouvez toujours appeler le 36.707.706. C'est la Hotline des joueurs, des vrais, mais de ceux qui ne gagnent pas à tous les coups. Est-ce votre cas ?

SCOOP !

Depuis un an, on cherchait la vérité. On le sait maintenant et la rumeur s'est confirmée : la Megadrive 16 bits est une console pour jeux vidéo de 16 bits. Elle permet, entre autres, de jouer à des jeux vidéo sur un écran de télévision. Sega nous l'avait caché, Mega Force a su percer le secret !

'DESTROY

J'm Destroy est un drôle de garçon, après avoir commencé une collection de reconnaissance de dettes, voila qu'à présent il se passionne pour les imprimés de mise en demeure du Trésor Public, il en possède 174 à ce jour, sacré J'm !

INTERNATIONAL NEWS-PREVIEWS

JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN •

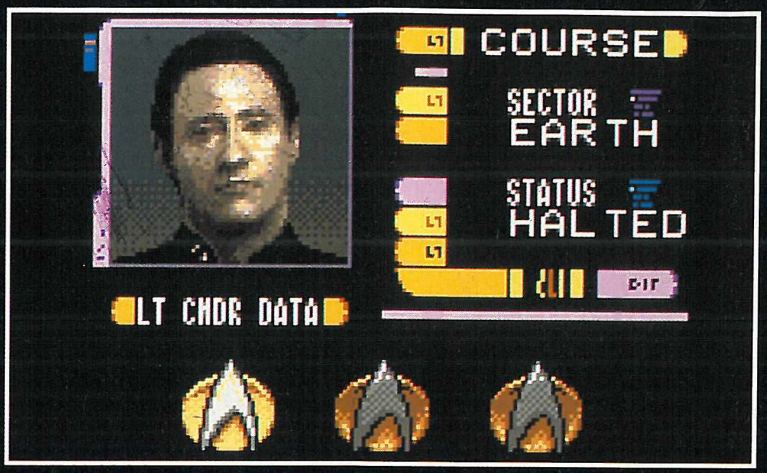
PENN AND TELLER

MEGADRIVE / ABSOLUTE

Penn et Teller sont les héros d'une série télévisée à grand taux d'audience aux Etats-Unis. Dans l'univers des jeux vidéo, ils deviennent de véritables héros, d'autant que les auteurs les ont dotés de pouvoirs spéciaux. Jeu d'action par excellence, Penn And Teller est à l'heure actuelle uniquement destiné au marché américain et je doute que ce titre se voit un jour distribué en France...

STAR TREK THE NEXT GENERATION

GAME GEAR / ABSOLUTE

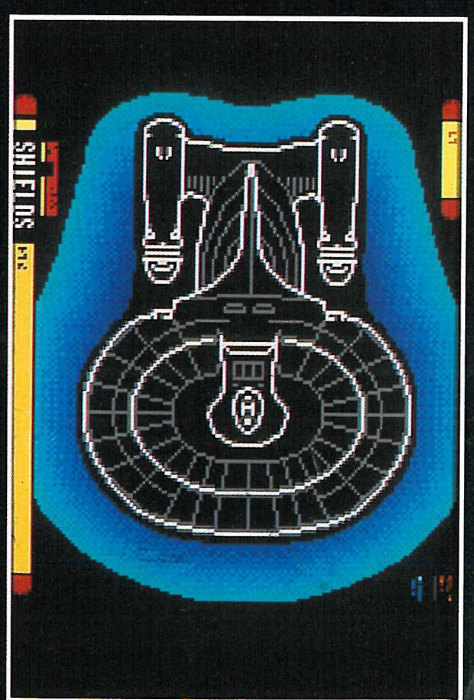


Véritable phénomène de société aux States, la série des Star Trek n'est malheureusement pas aussi connue en France. Je le regrette profondément, mais c'est ainsi. Dans cette réalisation, vous serez donc dans la peau du commandant Picard, le pendant de Kirk dans l'ancienne série télé, toujours à la recherche de nouveaux mondes à découvrir. Une aventure spatiale épique, qui vous entraînera aux confins de la galaxie. Ouahh, le pied !

RDF

MEGA-CD / ABSOLUTE

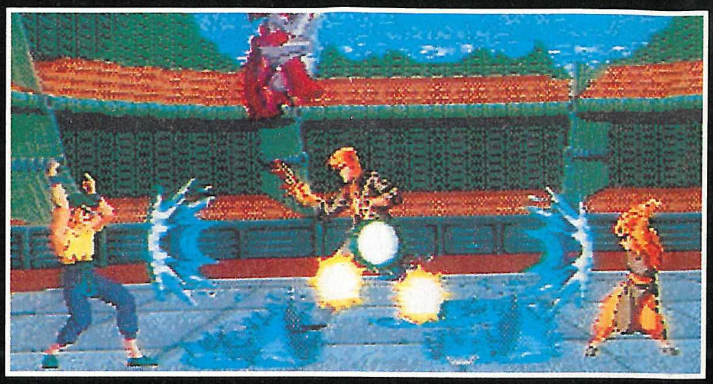
C'est la guerre sur tous les fronts. L'ennemi avance à grand pas vers vos frontières et vous êtes l'un des seuls à pouvoir les maîtriser. Aux commandes d'un char d'assaut sophistiqué, plusieurs types d'armes seront à votre disposition pour les faire reculer et renoncer. Alors que le paysage défile en trois dimensions devant vous, votre char sera d'une maniabilité parfaite. Un ordre de votre part et hop, on part dans une rotation à 360 degrés !



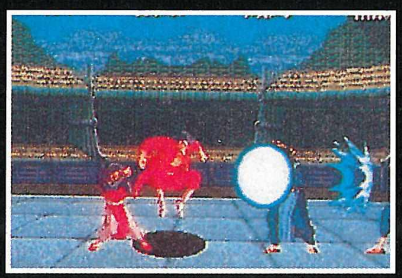
A • EUROPE • JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN •

YU YU HAKUSHO

PREVIEW MEGADRIVE



Encore un jeu de baston qui se pointe à l'horizon ! C'est sur Megadrive que Yu Yu Hakusho sortira, et ce vers le milieu de ce mois. Tiré d'un "anime" du même nom, Yu Yu Hakusho devrait vous plaire par ses qualités graphiques, ou encore par les impressionnants coups spéciaux qui y seront inclus. Il ne reste pas longtemps à attendre pour pouvoir, de visu, vérifier tout cela.



DBZ

HOTLINE MEGAFORCE

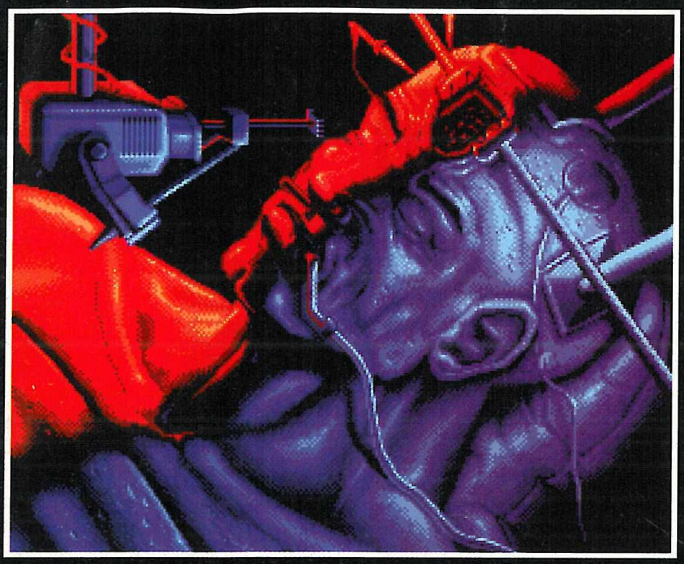
DRAGON BALL Z : L'APPEL DU DESTIN SUR MEGADRIVE

APPELLE VITE LA LIGNE 100% BASTON DE MEGAFORCE AU :

36.706.707

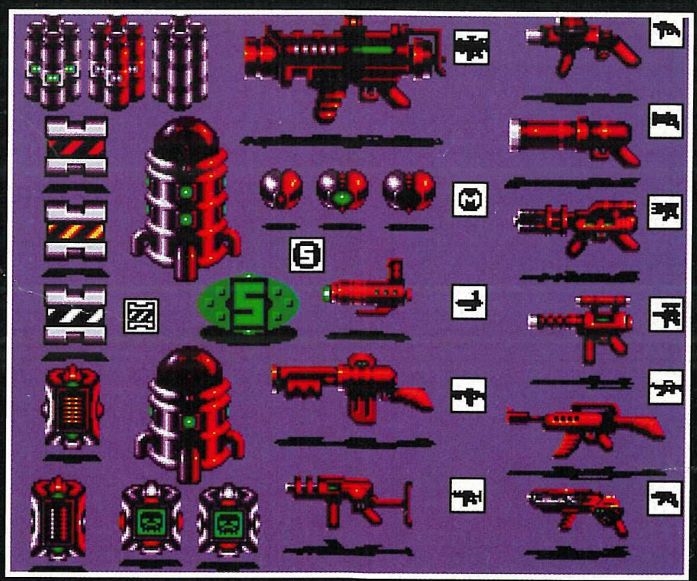
LES COUPS SPECIAUX, LES RUSES, LES CODES ACTION REPLAY, LES PERSOS

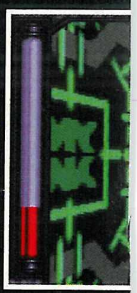
Edité par TÉOFIL S.A.R.L - 8,76 francs à l'appel et 2,19 francs la minute.

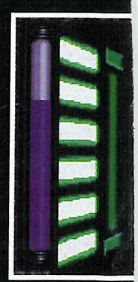


BLOO

PREVIEW MEGADRIVE



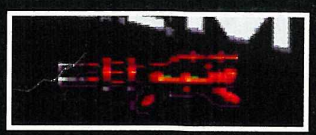


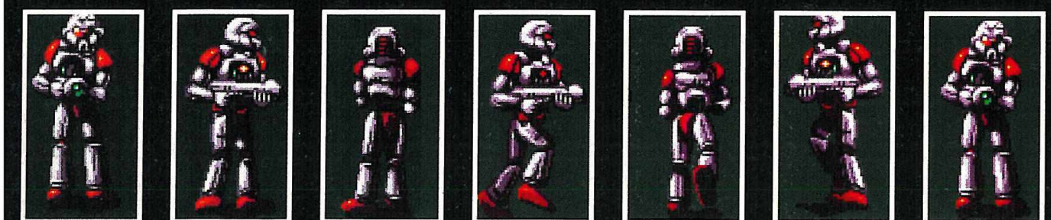


Amateurs de jeux dans le style de Wolfenstein 3-D ou Doom sur micro, et possesseurs d'une Megadrive, Bloodshot, le hit de Domark prévu pour la fin de cette année s'adresse à vous ! L'histoire prend place en l'an 2049, le 29 décembre pour être exact, alors que six milliards de Terriens préparent les festivités du nouvel an. Ce qui n'empêche pas l'ensemble des troupes d'élite de la Fédération de la Planète Terre de se réunir dans une immense salle du Haut Conseil sur la demande du Grand Chancelier (c'est presque Star Trek !). L'heure est grave. Des vaisseaux aliens s'apprêtent à entrer dans la stratosphère de la planète bleue (elle l'est encore, à cette époque du troisième millénaire !) et s'ils entrent en contact avec le sol sans ralentir, l'impact sera tel que des millions de personnes périront. C'est pourquoi il faut agir vite, en stoppant les aliens avant qu'ils ne mettent leur plan à exécution, pour les anéantir avant la collision.

BATTLE FRENZY CHIP

En tant que membre des troupes d'élite, on a implanté dans votre bulbe rachidien une puce appelée Battle Frenzy Chip (BFC), qui augmente vos capacités physiques et intellectuelles. Pour simplifier, vous voyez le monde extérieur sous un œil radicalement différent du Terrien moyen. Vous réagissez et résolvez tous les problèmes plus vite. Votre Q.I. dépasse les 150 et vos réflexes sont ceux d'une bête sauvage. Heureusement pour vous, devrait-on dire, car une fois à l'intérieur du premier vaisseau alien, un vulgaire soldat aux réactions plus lentes n'aurait certainement pas évité le tir de plasma venu se loger à deux mètres de votre casque. Les hostilités ont commencé. Votre mission :



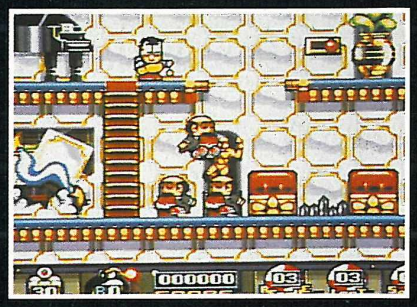


SINK OR SWIM

Starring The Dim Passengers

MEGADRIVE / CODEMASTER

Pire que la catastrophe du Titanic, Sink Or Swim vous place dans la peau du dernier membre d'équipage du bateau. Alors que les passagers sont pris de panique, que tous vos collègues ont désertés, vous êtes seul, tout seul. À bord du SS Lucifer, il faudra donc s'aventurer dans la centaine de salles que vous offre le navire, pour prouver au monde votre valeur de marin. Sink Or Swim est à mi-chemin entre le jeu d'action et le jeu de réflexion et devrait être disponible sur votre console Megadrive ou Game Gear dès le mois de novembre prochain.



ROCK AND ROLL RACING

MEGADRIVE / INTERPLAY

Très bon succès sur Super Nintendo, Rock And roll Racing est une course de bagnoles qui peut se jouer à deux simultanément, et qui est complètement délirant. Agrémenté par une bande sonore dévastatrice, cette réalisation pète de dynamisme. Utilisant la 3D isométrique à donf les manettes, Rock And Roll Racing vous permettra de livrer des courses complètement folles avec des bolides "customisables" à volonté, pour peu que vous récupériez suffisamment d'argent en fin de course. Un excellent titre en perspective sur la Megadrive.

TÉLEX...TÉLEX..

ACTIVISION ANNONCE PITFALL

Si vous êtes un tout nouveau possesseur de consoles, vous ne connaissez certainement pas Pitfall. Et pourtant, ce jeu est l'un des plus mythiques jamais créés. Développé en 1982 par David Crane, Pitfall a eu ses heures de gloire à l'époque des Pac-Man. Premier jeu de plates-formes sur console VCS, c'est avec une certaine émotion que nous avons l'honneur d'annoncer sa conversion dans une version complètement remixée sur Megadrive, et c'est à Activision que nous la devons.

FRITURE

Des frites oui, mais des frites d'abord !

LE "C.E.S. INTERACTIVE" REMPLACERA LE C.E.S. D'ÉTÉ

Changement de nom, changement de lieu, pour le traditionnel CES d'été de Chicago. L'année prochaine, le CES d'été rebaptisé "CES Interactive" aura lieu au Pennsylvania Convention Center de Philadelphie. Se déroulant du 13 au 15 mai 1995, ce nouveau CES sera spécialement dédié aux jeux vidéo, à la télé interactive, au multimédia, aux machines et aux jeux.

PHILIPS NOUS FAIT RIRE !

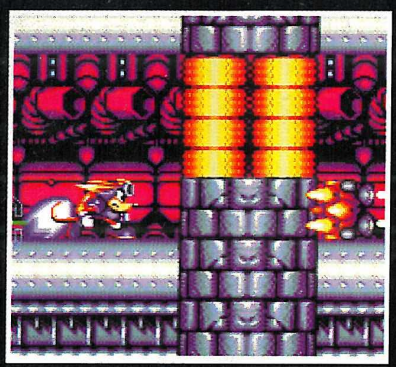
Philips a annoncé qu'il visait la vente d'1 million de CD-I dans le monde, d'ici à la fin de l'année. L'espoir fait vivre !

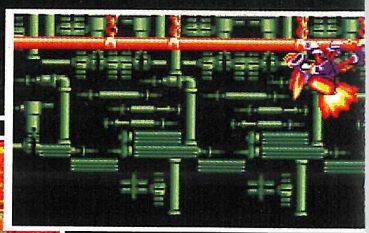
INTERNATIONAL NEWS - PREVIEWS

SPARKSTER

MEGADRIVE / KONAMI

Après le vif succès remporté par les premières aventures de "Rocket Knight", on attendait fébrilement une suite en priant pour que les monstres soient toujours aussi monstrueux... Nos prières ont été entendues ! En plus, Konami ne s'est pas contenté de faire une simple réplique, avec des monstres et des décors arrangés, car vous allez retrouver un "Rocket" bien différent, non seulement au niveau de sa taille, mais aussi en ce qui concerne ses mouvements. De plus, vous allez découvrir de nouvelles options pour, par exemple, obtenir une puissance fulgurante avec votre épée... Sparkster est un jeu de plates-formes/destruction pour 1 joueur dont il faut surveiller attentivement la sortie.

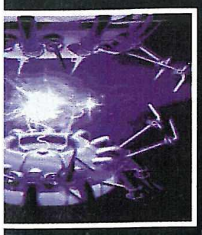


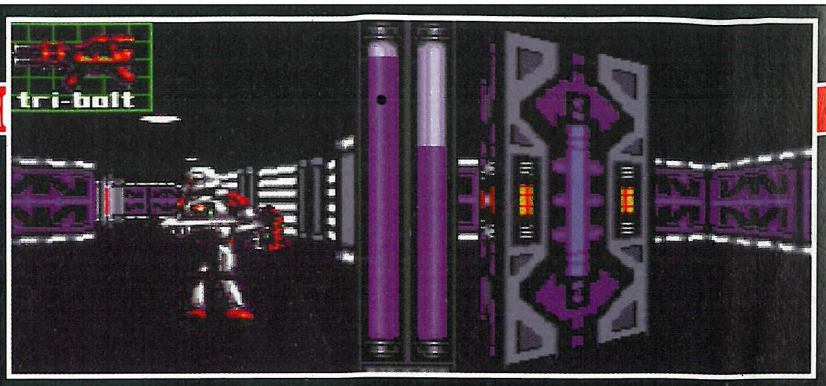


CAPTAIN TSUBASA

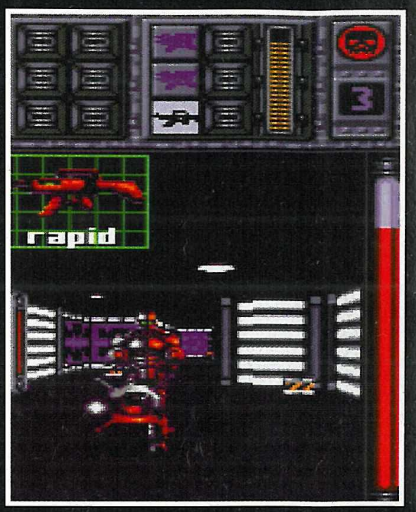
MEGA-CD / TECMO

Olive & Tom, vous connaissez ? Eh bien, Captain Tsubasa est l'adaptation de cet "anime" sur Mega-CD. En fait, moins qu'un jeu de foot, ce jeu sera plutôt une simulation de foot, à savoir que vous devrez décider au coup par coup des mouvements ou des actions alloués aux joueurs. Ainsi, il vous sera possible, au moment d'un tir, de déclencher une frappe spéciale (genre coups spéciaux), ou alors de faire une passe en retrait par exemple et ce, via des menus déroulants. Captain Tsubasa est prévu pour la fin de ce mois.





DSHOT

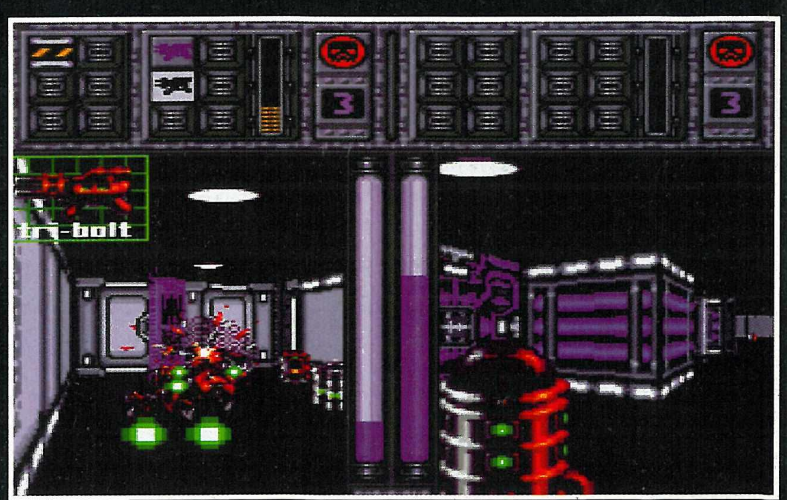


détruire les douze bornes qui commandent le navire et sortir le plus rapidement possible de la fournaise, les lumières commençant à décliner sérieusement et l'alarme rugissant dans les oreilles.

DE LA 3-D EN COUPLE

Si le jeu fait référence à Wolfenstein, c'est, bien entendu, que toute l'action se passe en trois dimensions. Seul ou à deux (l'écran est séparé en deux parties verticalement), les joueurs se déplacent dans des labyrinthes bourrés d'aliens, à la recherche des consoles, d'armes et finalement de la sortie. Une douzaine de niveaux différents attendent les plus passionnés d'entre nous, avec des missions aux graphismes largement inspirés du Comics US "Judge Dredd" (surtout pour le design des ennemis qui, au passage, ont du sang vert et explosent dans la joie et la gaieté). À première vue d'une grande fluidité, le jeu sera-t-il à la hauteur de nos attentes ? À voir...

ÉDITEUR : DOMARK
DISPONIBILITÉ : DÉCEMBRE 1994

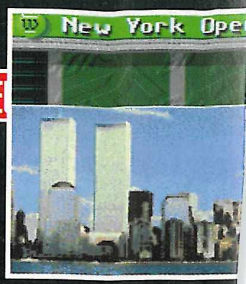


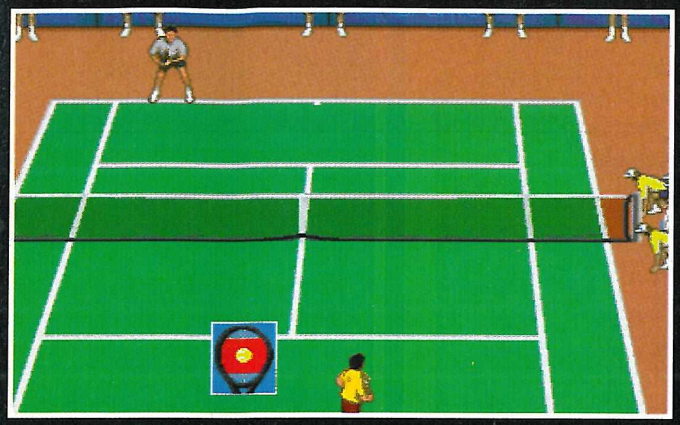
INTERNATIONAL NEWS - PREVIEWS

JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN • USA • E

IMG TENNIS

MEGADRIVE / ELECTRONIC ARTS

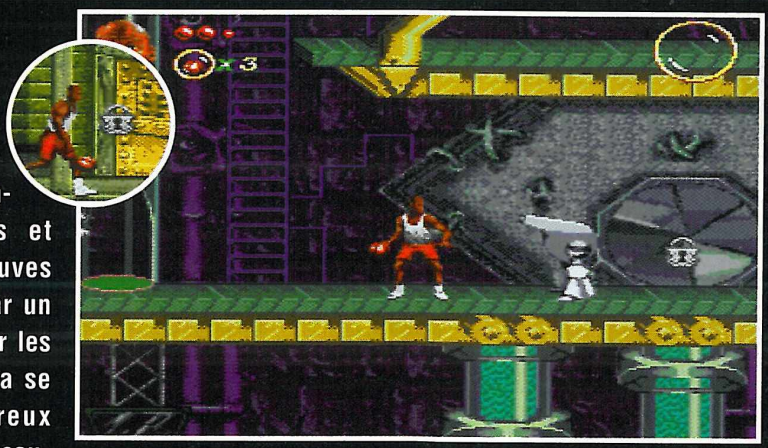




Un nouvelle simulation de tennis va très bientôt débarquer sur nos consoles chéries. Jusqu'à quatre participants seront autorisés à venir jouer, simultanément ou non, en simple ou en double, sur une dizaine de surfaces différentes, inspirées des principaux tournois du monde entier. Mais ce qui laissera l'amateur de ce type de soft pantois, ce sont les photos digitalisées de nombreux joueurs classés à l'ATP comme Bruguera, Lendl et Leconte, auxquels s'ajoutent d'anciens pros tels que Borg. Une simulation prometteuse, puisque le joueur pourra même aller discuter le point auprès de l'arbitre.

JORDAN

MEGADRIVE / ELECTRONIC ARTS



Michael Jordan, célèbre basketteur américain reconverti dans le base-ball, sera prochainement le héros d'un jeu de plates-formes signé E.A. Non, vous ne rêvez pas ! Cet illustre membre de la Dream Team va être confronté à toutes sortes de problèmes en parcourant les points stratégiques de Chicago, berceau de l'équipe de la NBA, les Chicago Bulls. Ses partenaires de jeu viennent d'être enlevés et immergés dans des cuves remplies de formol par un odieux professeur. Pour les délivrer, Michael devra se défaire de nombreux monstres issus de ses cauchemars les plus horribles (zombies à tête de ballon de basket ou encore sifflets d'arbitre de 2 mètres de haut) et réaliser de splendides "dunks" pour obtenir des clés qui lui ouvriront les voies de la victoire.

TINY TOON ACME ALLSTARS

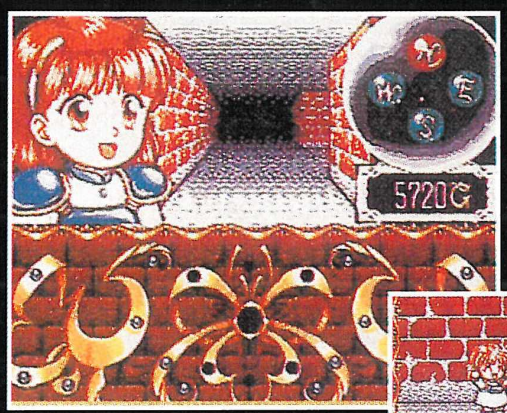
MEGADRIVE / KONAMI

À l'heure actuelle, peu d'éléments nous sont parvenus quant au réel contenu de cette réalisation, qui s'annonce en apparence plutôt rigolo. Comme tous, nous avons cependant tenu à publier ces quelques photos. Restez à l'écoute, nous vous communiquerons de plus amples infos au cours des prochains numéro de Mega Force...

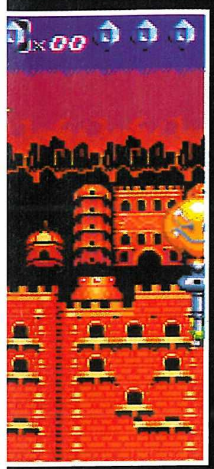
AN • USA • EUROPE • JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN •

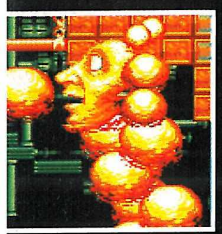
MADO STORY I

MEGADRIVE / COMPILE



Originalement développé sur la Game Gear, Mado Story I arrive maintenant sur Megadrive.
Développé par Compile, Mado Story I sera un jeu de rôles en vue 3D. L'histoire sera sensiblement différente de celle de la version Game Gear et, de plus, de nombreux arrangements dans le système de jeu ont été, semble-t-il, apportés. Toujours est-il que dans le genre aventure à travers des labyrinthes et des dédales de salles, Mado Story I devrait occuper une place assez bonne. Ce jeu fera dans les 16 mégas et sa sortie est prévue pour la fin de cette année.





CONQUEROR

La *nouvelle* arme fatale !

Précise au 1/16e de seconde

16 BITS

270°
Boutons de tir rotatifs

N°1 Mondial

Super Nintendo est une marque déposée de Nintendo Co Ltd. Sega et Megadrive sont des marques déposées de Sega Entreprises Ltd.

Le modèle présenté est la version CONQUEROR 3 - Distribué en France par POWERGAMES - Tél : (1) 39 98 98 98 Fax : (1) 39 98 93 77 - 136/138, avenue Jean Jaurès - 95100 ARGENTEUIL

Manette d'arcade PROGRAMMABLE
4 programmations avec séquence de 7 actions paramétrables au 1/16e de seconde
Tir Turbo indexable à 3 positions
CONQUEROR 2 pour console Super Nintendo 16 bits - CONQUEROR 3 pour console Sega Megadrive

QuickShot

JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN • U

YAIBA

GAME GEAR / SEGA

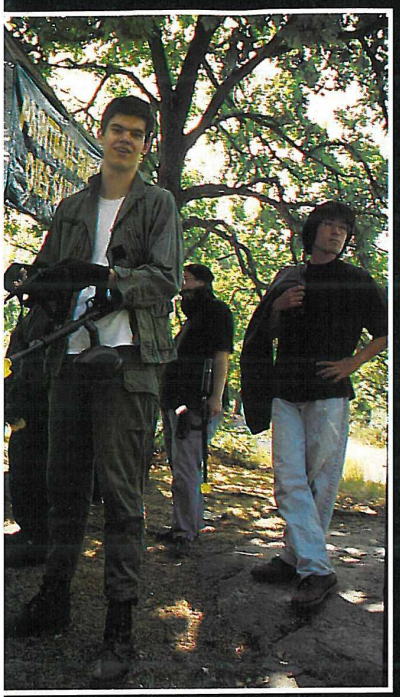
Un bon petit jeu d'action sur votre portable adorée, ça vous tente ? Eh bien, cela sera peut-être chose possible avec Yaiba, une cartouche de 4 mégas éditée par Sega et disponible à la fin de ce mois. Le but du jeu est simple : vous êtes un samouraï armé d'un katana aiguisé, qui devra semer la zizanie parmi les troupes d'un Shogun un tantinet égaré. Entre chaque niveau de ce jeu, vous pourrez savourer de brèves démos en rapport avec l'histoire. Il est vrai que la Game Gear a été un peu délaissée par les éditeurs nippons ces derniers temps, mais on espère que Yaiba sera le précurseur d'une longue et sereine série de jeux divers sur cette portable, pourtant géniale.

SAMOURAI SPIRIT

MEGADRIVE / SEGA

Ce célèbre jeu d'arcade, que les amateurs de jeux de baston connaissent bien, arrive enfin sur la Megadrive. Dans ce jeu, prévu pour la fin de l'année, vous pourrez choisir votre personnage parmi douze au total. Le perso que l'on croit être le héros du jeu n'est autre qu'un noble samouraï au katana ravageur, possédant des pouvoirs on ne peut plus étranges. En tous cas, cette attitude reflète assez bien l'ambiance Samouraï Spirit. Chaque combattant possèdera en effet son arme personnelle (généralement un katana). C'est ce qui démarquera sans doute ce jeu Takara des autres jeux de baston, quels qu'ils soient. Nous verrons bien.

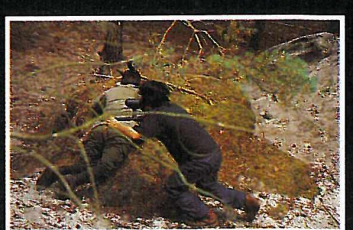
PAINTBALL PARTY :
ON Y ÉTAIT, ET ON L'A FAIT !



Un après-midi d'été, nous avions trouvé un moyen de locomotion (la la laaa...). Alors on est parti à la cambrousse pour aller cueillir des champi.. Oups, pour faire une partie de Paintball. On y était presque tous ! Danboss arborait sa tenue de parachutiste subtilisée au risque de sa vie lors d'une mission contre les Khmers rouges, Julien (c'est le grand qui ne rentre pas dans le cadre de la photo) le costume de parade de son père, et Benji avait truandé sa copine pour venir jouer en prétextant qu'il la défendrait quoi qu'il advienne ; le reste de la troupe mis à part, Manu avait fait un saut aux Puces la veille, et il était en civil, crade, mais en civil —c'est que ça tâche la peinture ! On avait également invité des potes pour qu'ils se joignent à nous, dont Claude Lucas, rédac' Chef de Joystick, qui était là, lui aussi, au sein de notre petite équipe de baroudeurs d'une après-midi. Ce dimanche de juillet donc, alors que nous étions en vacances, nous décidâmes d'aller en forêt de Fontainebleau, à Larchan pour être plus précis, sur le terrain de "Paintball Gun" afin de participer à une petite compétition de Paintball, histoire de nous mesurer aux héros de ce sport...

Eh oui, malgré des allures plutôt guerrières —les uniformes n'étant pas pour rien dans cette affaire—, le Paintball est un jeu tout ce qu'il a de plus rigolo : on se planque derrière les arbres, on se jette dans la boue, on se camouffle, se dissimule, grimpe aux arbres, bref on s'éclate. Le but du jeu consiste à récupérer le drapeau de l'équipe adverse sans se faire toucher. Muni d'un "gun" et d'une centaine de billes de peinture, nous étions prêts à affronter l'adversaire qui faisait face. Véritable jeu vidéo grandeur nature, le Paintball c'est "Top", surtout en été. Grand bol d'air dans les bronches, bonne grosse suée, éclate totale ! Ah oui, j'allais oublier, on a fini derniers mais ne dit-on pas que l'essentiel est de participer ? Pour la petite histoire, on a même reçu une Coupe, celle du Flair Play, sympa les "paint-balleurs" !

Si vous ne connaissez pas le Paintball, si vous n'avez pas peur de vous tacher, si la boue ne vous rebute pas et si vous avez envie de vous défouler une après-midi entière au lieu de rester chez vous derrière votre console (ce qui est déjà bien), vous pouvez contacter "Paint Ball Gun" à Paris, au 43-38-49-54, et vous obtiendrez toutes les informations nécessaires. N'hésitez surtout pas à leur poser une tonne de questions, ils sont super sympas !



TÉLEX...TÉLEX..

FUSION DANS LE MULTIMÉDIA

Time Warner Interactive Group, Atari Games Corp. et Tengen vont désormais intervenir sous le même nom : "Time Warner Interactive". La nouvelle société va développer et publier des jeux, ainsi que des applications liées au domaine du multimédia (Télé, CD-Rom...).

LA CLASSIFICATION EUROPÉENNE BIENTOT EN VIGUEUR !

Alors que les Etats-Unis en sont encore à de vagues élucubrations pour créer un système de classification des jeux vidéo par tranches d'âge, l'Europe en a déjà mis un en place. Établi par l'association européenne des éditeurs de jeux ("ELSPA"), il divise les jeux en catégories d'âge : de 3 à 10 ans, de11 à 14 ans, de15 à 17 ans et plus de 18 ans.

POUF, UNE ASSO' DE PLUS !

Une nouvelle association commerciale, Interactive Digital Software Association (IDSA), vient d'être fondée en collaboration par Acclaim, Atari, Capcom, Crystal Dynamics, Electronic Arts, Konami, Nintendo, Philips, Sega, Sony, Viacom et Virgin. Elle est dirigée par Jack Heistnd, vice-président d'E.A. Voilà, c'est une info !

INTERNATIONAL NEWS - PREVIEWS

ZERO
THE KAMIKAZE SQUIRREL

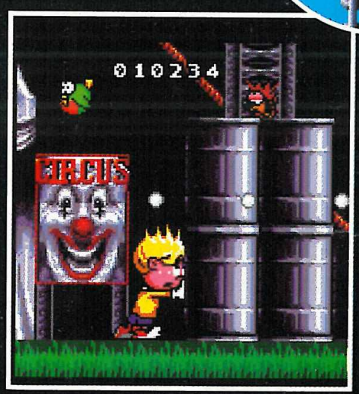
MEGADRIVE / SUNSOFT

Sonic a une fois de plus un nouveau concurrent sur Megadrive, et qui vient lui aussi du pays du Soleil Levant. Ce petit écureuil, qui se veut être le pendant d'Aero The Acro-Bat, donnera bien du fil à retordre à son ennemi juré, qui utilisera tous les moyens possibles et imaginables pour stopper son adversaire, le nouveau héros de Sunsoft. Dans cette réalisation, pleine de trouvailles et de facéties, le joueur pourrait même trouver un stage où Zero se promènera dans un mini-offshore au-dessus d'une piscine de produits toxiques. Mais que fait la police ?... Zero est annoncé aux States pour la fin de l'année.

MARKO'S MAGIC FOOTBALL

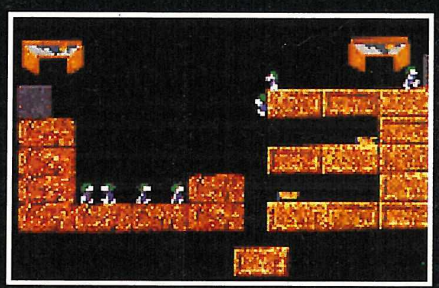
GAME GEAR / DOMARK

Disponible depuis peu sur Megadrive, Marko est un jeune homme fou de football, qui ne peut se déplacer qu'avec son ballon. Véritable vedette dans son sport, Marko arpentera donc balle au pied les huit niveaux de ce jeu. En lutte contre le Colonel Brown, Marko part à l'assaut de la ville en espérant la libérer de ce tyran. Très proche d'un dessin animé dans ses graphismes et animations, Marko's Magic Football est annoncé pour le mois d'octobre prochain sur Game Gear.



LEMMINGS

MEGADRIVE / PSYGNOSIS



Ils sont de retour ! Mais diantre, qui cela ? Ils sont bleus ? Ah ouais, ce sont les Schtroumpfs. Non, pas du tout. Ils ont la tignasse verte et sont bêtes comme leurs pieds. Ah ouais, fastoche, ce sont les Lemmings ! Ouaip, c'est ça, vous avez trouvé. Une fois de plus, ces petits êtres étranges venus d'ailleurs vont envahir votre écran et de bien belle manière. Grâce à des trouvailles encore plus délirantes, des mouvements et actions encore plus farfelus, ces diablotins de Lemmings vont vous combler de joie. Mais aucune date n'est encore annoncée quant à une quelconque disponibilité de ce titre en France...

PRÉPARE-TOI AU CHOC !

MORTAL KOMBAT II®

SEGA GAME GEAR

MEGA DRIVE

GAME BOY

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAL VERSION

SKYROCK
PLUS DE TUBES, MOINS DE PUB

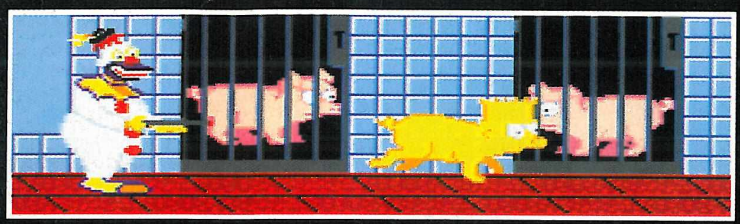
Jeux & astuces
et au
3615 Acclaim
36.68 10.25
2,19 F/mn

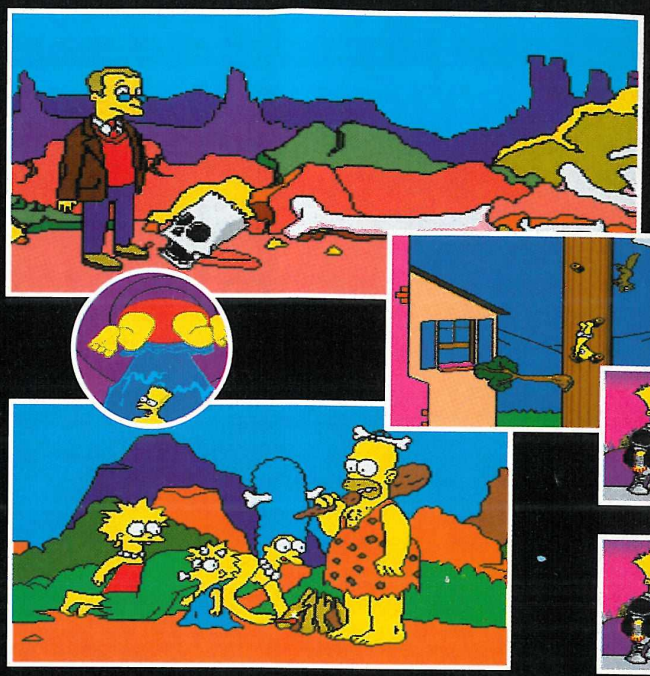
MIDWAY® Acclaim entertainment, inc.

Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Sega, MegaDrive and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim and Arena are divisions of Acclaim Entertainment TM. ® & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved. MORTAL KOMBAT® II © 1993 Licenced from Midway® Manufacturing Company. All Rights reserved.

GEM

JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN • U





VIRTUAL BART

PREVIEW MEGADRIVE

"Salut ! C'est moi, Homer Simpson, vous savez, le mec au teint jaunâtre -les Flanders croient toujours, d'ailleurs, que j'ai chopé une hépatite-, un tantinet grassouillet, qui vit à Springfield avec sa petite famille. Cette nuit, j'ai fait un drôle de rêve. J'avais tellement faim et mon ventre couinait tant que je me jetai alors sur Bart, des couverts à la main, pour le découper en rondelles et faire un barbecue. Le pied ! Je m'imaginais ensuite dans mon hamac, en train de le déguster accompagné d'une délicieuse sauce piquante, Marge m'apportant des bières et Lisa me rafraîchissant le visage avec une fleur de palmier. Miam, miam ! Le problème, c'est qu'une fois dans mon estomac, mon abruti de gosse se rebellait et se mettait à en marteler les parois. Le rêve tournait au cauchemar et je me réveillai en sursaut, trempé de sueur. Je décidai sans plus tarder de me venger... Sachant qu'aujourd'hui allait se tenir la "Science Fair" (sorte de fête de l'école américaine au cours de laquelle les élèves présentent des créations issues de leur imagination), je construisis une machine

que Krusty le Clown tenterait de me chourer pour son musée d'instruments de torture par la suite, mais c'est une autre histoire...

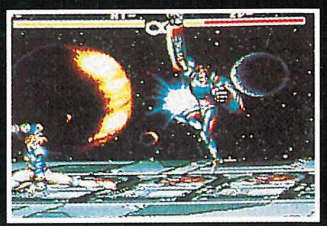
À TOUS LES COUPS L'ON GAGNE !

La machine infernale, baptisée "Virtual Bart", étant fin prête, je me rendis directement dans la grande salle de l'école primaire gérée par Skinner, et l'installai

THE ULTIMATE FIGHTING

SUPER 32 X / SEGA

Dans la série des jeux qui verront le jour sur la Super 32X, les jeux de baston auront une place prépondérante. Il en sera ainsi avec des jeux du genre de "The Ultimate Fighting" de Sega. Ce futur jeu de baston s'annonce comme intéressant en bien des points, notamment parce que l'interactivité y sera mise en œuvre. Je m'explique : pour chaque combattant du jeu, vous pourrez changer les principales parties du corps, les bras, les jambes et autres. Cependant, en en changeant une partie, vous changerez par la même occasion les coups spéciaux faisant intervenir celle-ci. De quoi augmenter le plaisir de jeu... The Ultimate Fighting devrait voir le jour à la fin de cette année.



THEME PARK

MEGADRIVE / ELECTRONIC ARTS

Ce hit PC —et bientôt Mac— des programmeurs de Bullfrog vient d'être annoncé pour le début de l'année 1995. Un "Theme Park" américain est un parc d'attractions en France, au même titre qu'EuroDisney - vous ne le saviez pas ? Cela prouve une fois encore que Mega Force peut vous apprendre quelque chose de nouveau, non ?! Ainsi, vous êtes le gérant de l'un de ces parcs, avec l'ambition de devenir le plus grand parc de loisirs de la planète. Plusieurs niveaux sont à gravir toutefois, vingt-sept au total, avant de devenir le maître du monde. Un challenge intéressant, vous ne croyez pas ?

TÉLEX...TÉLEX..

UNE TÉLÉ POUR JOUEUR

Sony vient de lancer une nouvelle télévision, principalement destinée aux joueurs sur console. Cette télé au format 16/9ème n'est actuellement pas annoncée en France. Son prix au Japon avoisine les 5.000 Francs.

CAPCOM NE SE LASSE PAS

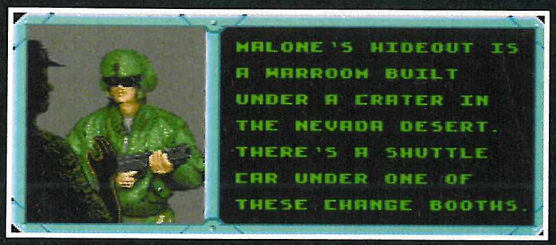
Dès que l'on entend parler de Capcom au Japon et en Arcade, c'est pour l'un des "Street Fighter 2"... En effet, Capcom semble ne pas se lasser de nous sortir toujours et toujours de nouvelles versions de ce jeu de baston, certes génial. Après le Super Street Fighter 2, voici en effet qu'une nouvelle version (et même plusieurs) font leur apparition dans les salles d'arcade nippones. Cela ne serait pas grave si Capcom ne mettait pas en pratique cette politique sur consoles... Combien de versions de SF2 allons-nous devoir acheter, si l'on imagine qu'une autre version encore mieux va voir le jour quelques mois plus tard ?... C'est le bordel et ça suffit ! Capcom ne saurait-il plus faire d'autres jeux pour nous bassiner avec "SF" à chaque instant ?

MEGADRIVE-32

Sega a persuadé quelques sociétés de développer sur Megadrive 32. Certains sont connus, d'autres moins, et ce sont finalement Virgin, Accolade, Capcom, Time Warner et Acclaim qui se sont décidés, d'autres viendront, soyons-en sûrs.

INTERNATIONAL NEWS-PREVIEWS

JAPAN •



URBAN STRI

PREVIEW MEGADRIVE

Ça y est ! Les jeux E.A. au titre se terminant par "Strike" forment désormais une trilogie avec la future, et très attendue, sortie de Urban Strike sur Megadrive. Après le désert et la jungle, les combats d'hélicoptères reprennent, mais cette fois, la plus grande partie de l'action se passe au-dessus et à l'intérieur (lire ce qui suit pour comprendre) de gigantesques mégalopoles américaines comme Las Vegas et New York. Attention, cependant, à ne pas se fourrer le doigt dans l'œil jusqu'à l'omoplate ! Urban Strike n'est pas une vulgaire copie améliorée des deux précédents épisodes ! Ce qui promet d'être un hit dans les mois à venir possède un nombre d'atouts impressionnant par rapport à tous les logiciels du même genre, et dont en voici un petit aperçu.

LE SCÉNARIO

Dorénavant, la Guerre du Golfe et le Viêt-Nam appartiennent au passé. Pléonasme de ma part ? Nullement. Le fait est que, dans cette séquelle, les programmeurs se sont transformés pour l'occasion en scénaristes et réalisateurs. C'est pourquoi l'aventure du pilote que vous choisirez (vous pourrez recourir aux services de plusieurs d'entre eux, à dire vrai) ressemble tant à celle de Bruce Willis dans Piège de Cristal, 58 Minutes pour Vivre ou encore Piège en Haute Mer. Votre objectif : enrayer les plans d'un terroriste international dont le Q.G. se trouve caché quelque part dans le Nevada, à proximité de la ville où cohabitent le plus de croupiers au mètre carré au

bien en vue de tous les visiteurs. Bart ne se fit pas beaucoup attendre, et se faisait d'ailleurs courser par toute la horde des méchants garçons de la ville. Voyant mon invention, il se dirigea immédiatement vers elle, croyant y trouver refuge. Avec mes moustaches et ma perruque noire, il ne me reconnut pas et se hissa au centre de cette "roue de la fortune" améliorée sans se méfier. Il avait tort, car une fois les pieds et les poings liés, il n'avait plus d'autre choix que de souscrire aux six volontés de l'engin.

SIX ÉPREUVES DIFFICILES

Pour en sortir, Bart, un casque virtuel sur la tête, doit réussir six épreuves variées. Il sera tantôt transformé en dinosaure de l'ère jurassique, chargé d'éviter les attaques des hommes des cavernes (tous d'illustres citoyens de Springfield transposés dans le passé), tantôt prendra l'apparence d'un cochon voué à l'abattoir ayant pour mission de sauver les autres animaux, tantôt jouera le rôle de Mad Max après l'explosion de la centrale de la ville, tantôt devra obtenir son diplôme de lanceur de tomates dans la tête des passants, tantôt tentera de sortir indemne du nouveau toboggan de la piscine municipale et, pour finir, retournera en enfance au moment où des envies de fugue le prenaient. Homer gagnera-t-il le grand prix de ce "Science Fair" annuel avec son engin démoniaque, cobaye à l'appui ?

ÉDITEU R : ACCLAIM
DISPONIBILITÉ : OCTOBRE 1994

BATTLETECH

MEGADRIVE / ABSOLUTE

Les "Battletechs" sont des gros monstres d'acier surarmés, qui n'ont absolument rien à envier aux plus grands héros des temps modernes. Dernières chances pour sauver la Terre d'une fin certaine, les Battletechs se livreront, dans ce jeu d'action en trois dimensions isométriques, une guerre sans limite. Avec une dizaine de mondes différents et des ennemis sans cesse plus puissants, la lutte sera chaude, c'est une certitude.

TÉLEX...TÉLEX..

MEGADRIVE 32, DU NOUVEAU !

On connaît enfin la date de sortie exacte de la Megadrive 32 aux États-Unis. Disponible avec des titres comme Doom ou encore Virtua Racing Deluxe, la Megadrive 32 devrait être LA machine de cette fin d'année pour Sega. Ah ouais, j'allais oublier (!), la Megadrive 32 sera disponible aux States le 7 novembre prochain...

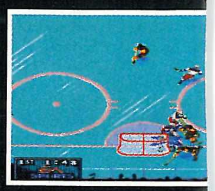
LES LICENCIÉS SONT BRANCHÉS

Virgin annonce Cool Spot 3 et une nouvelle simulation de Basket, Interplay annonce Clayfighter 2 et The Lost Vikings II, Sunsoft est sur le développement d'Aero The Acrobat et de Justice League (un jeu de combat à la SF II, avec des héros tels que Batman), et MK 2 devrait également voir le jour sur Mega 32. Du côté de la Saturn, les programmeurs de "Commanche", l'un des meilleurs jeux sur PC, seraient susceptibles de réaliser une simulation d'hélicoptère sur Saturn. Le titre définitif n'est pas encore arrêté.

SNATCHER SUR MEGA-CD

Présenté dans ses tous premiers pas de programmation au CES de Chicago, Snatcher de chez Konami est en cours de réalisation. Issu de monde fantastique des mangas, Snatcher est une aventure futuriste, en l'an 2047, dans laquelle vous jouerez le rôle du détective Gillian Seed. Votre boulot consistera à arrêter une bande de robots rebelles et vous plongera dans un univers gigantesque, comme pouvait l'être celui de Ridley Scott dans Blade Runner. Sortie annoncé aux States et au Japon pour l'année prochaine.

NHLPA'95



PREVIEW MEGADRIVE

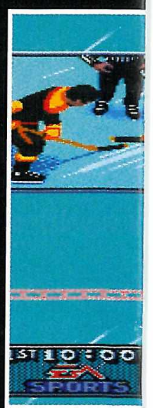
Si vous pensez : "Encore un hockey Electronic Arts ? Cet éditeur va une fois de plus essayer de nous séduire avec une énième version de NHLPA '93 sur Megadrive, où seuls les noms des hockeyeurs sont réactualisés ? Oh, non." Alors là, je vous arrête immédiatement, tout de suite et sans plus tarder !!! NHLPA '95 reprend, c'est indéniable, le même principe, celui d'origine, avec le terrain vu de dessus sans pour autant être à la verticale et douze sportifs de haut niveau qui s'affrontent pour le meilleur et pour le pire. Oui, mais...

ÉnOOOOOOrmes !...

Certains points ont été modifiés par les programmeurs qui devaient commencer, eux aussi, à se lasser du jeu. On pourrait même croire que les sprites, un peu petits sans doute, ont constitué leur préoccupation première. Las de s'abîmer la rétine face un écran TV, ils eurent la géniale idée de doubler leur corpulence. C'est à peine exagéré et vous pouvez d'ailleurs en juger par vous-même à partir des photos ci-contre. De ce fait, le plaisir est pratiquement multiplié par deux. D'autant que, avec d'aussi gros sprites, ces programmeurs nouvelle vague ont, apparemment aussi, amélioré l'animation de chacun pour un réalisme encore plus grand.

B. TAPIE BIENTOT HOCKEYEUR ?

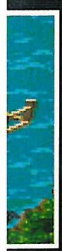
Si les règles du hockey sur glace sont toujours aussi bien respectées et mises au goût du jour pour ce nou-



• JAPAN • USA • EUROPE •

• JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN •

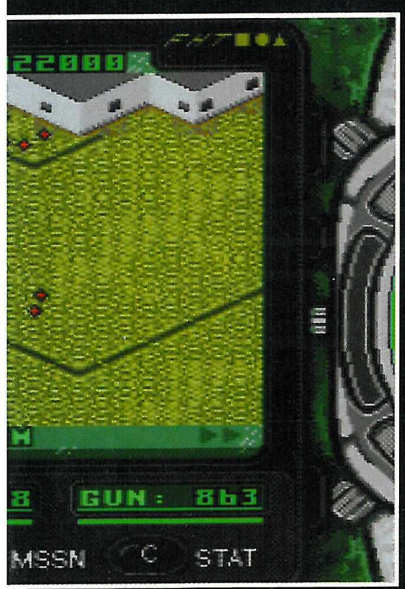
KE



monde. Ce qui n'empêche pas, toutefois, que tout commence dans la jungle....

DEUX HÉLICOS, UN TANK ET UNE PAIRE DE GUIBOLLES

Les habitués des précédents numéros risquent d'être quelque peu déroutés en apprenant que seront mis à leur disposition non pas un, mais deux hélicoptères, un petit, rapide et puissant, et un plus gros capable de transporter un grand nombre d'hommes ainsi que d'énormes charges d'explosifs ou de matériel, un tank et, enfin, des pilotes courageux qui se feront une joie de descendre de leurs engins, arme au poing, pour aller secourir, anéantir ou découvrir tout un tas d'informations indispensables pour la suite des événements. Au total onze "mondes" (endroits différents, comme des villes, la jungle...) à parcourir, en gardant un œil attentif sur le radar pour connaître le plus vite possible les tenants et les aboutissants de la situation présente. Et si l'on divise ces niveaux en cinq, six, sept voire huit sous-niveaux appelés aussi missions (les fans comprendront, les autres aussi, je suppose...), cela donne une petite idée de la bête qui va prochainement débouler chez nous. Chez moi, en tout cas, soyez-en assurés !



ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS

DISPONIBILITÉ : OCTOBRE 1994

TÉLEX...TÉLEX..

UN AUTEUR DE B.D. SIGNE CHEZ INTERPLAY

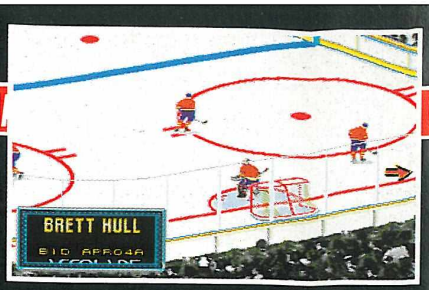
Le président et fondateur des publications WildStorm, qui est aussi un dessinateur de B.D. comiques comme, par exemple, WildC.A.T.S., Stormwatch, Deathblow ou le best-seller X-Men, va concevoir la jaquette du jeu Backthorne pour Interplay.

ACCLAIM FOREVER...

Acclaim a signé avec la Warner Brothers pour développer "Batman Forever" sur bornes d'Arcade et en cartouches. La version Arcade sera le premier titre d'Acclaim utilisant la technologie Titan de Sega. Les versions SNES, Megadrive et Sega-CD suivront. Sega publiera avec son nouveau collaborateur MGM les versions 32X et Saturn.

SEGA SIGNE AVEC MGM

Sega et le studio de cinéma MGM vont produire ensemble une série de jeux vidéo interactifs, d'émissions télévisées et de films. Et pour commencer, ce sera "Batman Forever" sur 32X et Saturn.
Sega et MGM vont sortir des produits inédits, mais beaucoup seront sans doute inspirés des films que MGM et United Artists sortiront en 1995-96. Cet accord n'étant pas exclusif, cela laisse les deux sociétés libres de travailler avec d'autres organisations.



BRETT HULL HOCKEY'95

PREVIEW MEGADRIVE

Si vous ne pensez pas à pratiquer des sports de glisse sur glace en plein mois de septembre, vous avez tort ! Vous qui vous croyez encore en vacances, allongé sur un transat sous les cocotiers, ne rêvez plus ! La saison estivale est bel et bien terminée et quoi de plus adapté qu'un jeu de hockey sur glace à l'effigie de Brett Hull, célèbre hockeyeur de la "National Hockey League" américaine ?

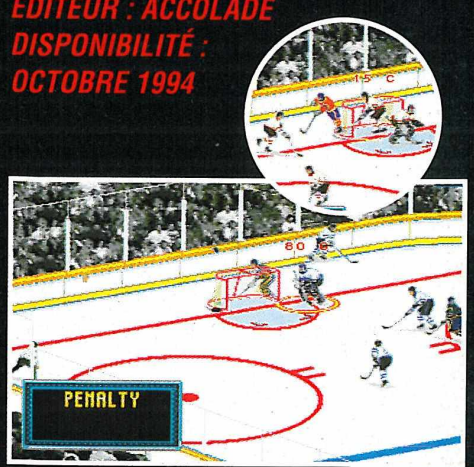
LE PALET DANS OU ENTRE LES DENTS ?

Vous commencez à vous mettre dans l'ambiance ? Alors sachez que le jeu comprend plus de 700 athlètes de haut niveau comme Fedorov ou encore Lindros pour les connaisseurs, tous prêts à se jeter sur l'adversaire pour lui arracher le palet de la crosse. Illustres membres de la NHLPA, ils maîtrisent parfaitement l'art de donner des coups de crosse, dans tous les sens du terme. Naturellement, chacun ne possédant pas les mêmes caractéristiques techniques, il est possible de les choisir un par un et de créer l'équipe idéale. À moins que le fait de participer à un championnat d'envergure internationale ne soit plus attrayant ? Auquel cas, le choix s'opère d'après une liste d'équipes connues (près d'une centaine), dont les qualités d'attaque et de défense, entre autres, sont communiquées dans la fiche signalétique.

PARTIR À 5 POUR ARRIVER À 700...

Décidément, la solitude ne sera pas au rendez-vous cet hiver pour les possesseurs de cette cartouche et du multipad Sega. Vous pourrez engager des matchs acharnés à cinq joueurs, de chair et de sang, qui se partageront l'arène de glace. Et pour une meilleure appréciation de l'action, celle-ci (l'arène) est vue de biais de sorte que le ou les joueurs situés dans la partie inférieure du terrain ne sont pas défavorisés et voient tout ce qui se passe, contrairement à d'autres simulations de ce sport si prisé. Bref, une prise de vue différente pour un jeu qui promet d'innover dans le domaine du jeu de hockey sur console, auquel se mêlent aussi de nombreuses images digitalisées. Cela reste seulement à démontrer lors d'un futur Zapping que des lecteurs plus attentifs —et surtout moins en proie au cafard des retours de vacances— se feront une joie de dévorer !

ÉDITEUR : ACCOLADE
DISPONIBILITÉ : OCTOBRE 1994



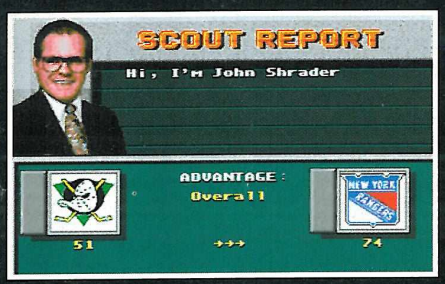
veau volet des NHL sur MD (moins de baston et possibilité de marquer plus de buts, comme au foot, en privilégiant l'attaque, par exemple), les programmeurs, eux encore, ont poussé le vice plus loin. Néanmoins, peut-on réellement parler de vice en ce qui concerne les ventes de sportifs d'une équipe à une autre ? Je ne pense pas. Cette pratique est rentrée dans les mœurs depuis longtemps déjà. Ainsi, avec cette nouvelle option, le ou les joueurs (quatre maximum) seront amenés à gérer leur équipe et à faire des échanges de façon à l'optimiser pour un jour, je l'espère, arriver sur la plus haute marche du podium...

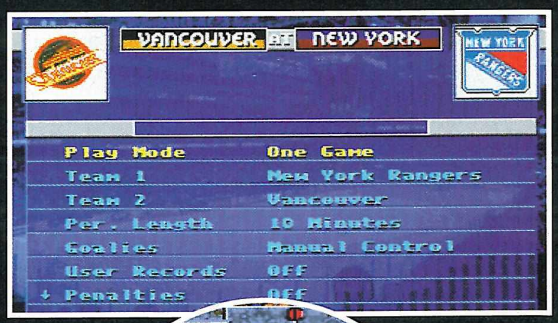
MON HOCKEYEUR À MOI ET À PERSONNE D'AUTRE

La dernière innovation, et pas des moindres, a trait au sportif, magicien de la crosse et du palet, en particulier. Eh oui, il sera aussi possible de créer son propre hockeyeur, un monstre casqué à son effigie ou avec les qualités et les capacités d'un Mario Lemieux voire mieux encore (elle est bonne, non ?). Cette option ne fonctionnant pas totalement, je n'ai pas pu l'essayer, mais cela promet d'être particulièrement drôle et prenant. Les fans du genre ne pourront qu'applaudir et apprécier ce genre d'initiatives... en attendant un futur Zapping pour la contre-expertise !

ÉDITEUR :
ELECTRONIC ARTS

DISPONIBILITÉ :
OCTOBRE 1994





TÉLEX...TÉLEX..

LA "BA-X" DE BANDAI

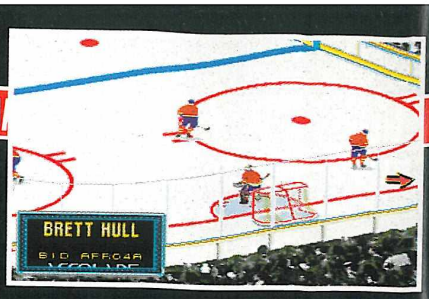
Dans la guerre des consoles qui va se déclencher, Bandaï jouera peut-être les "trouble-fête"... Cet éditeur de jeux, et surtout constructeur de jouets, va donc commercialiser une console CD-Rom. À première vue, celle-ci serait du point de vue technique assez similaire aux autres consoles prévues. Sa sortie serait effective au début de l'année prochaine, et un jeu de tir en 3D serait d'ores et déjà en cours de réalisation.

APRES LE WALKMAN ET LE DISCMAN, VOICI LE "LOOKMAN"

Kézako ? Le principe du Lookman est simple : projeter sur l'œil dominant un message vidéo que le cerveau traduit naturellement en image en deux dimensions. Celle-ci apparaît réduite au début, s'agrandit puis se centralise rapidement sur un écran situé dans l'espace droit ou gauche des lunettes, selon l'œil directeur. Combiné à des écouteurs, le Lookman permet de regarder la téloch réellement partout, pouvu que vous ne soyez pas sous terre (les ondes ont en effet du mal à passer sous terre !). Le Lookman est actuellement en vente à la FNAC au prix de 6990 Francs. Ce qui est encore un peu cher...

SACHEZ-LE...

La force de Mega Force, c'est que dans son titre il y a "ga"...



BRETT HULL HOCKEY'95

PREVIEW MEGADRIVE

Si vous ne pensez pas à pratiquer des sports de glisse sur glace en plein mois de septembre, vous avez tort ! Vous qui vous croyez encore en vacances, allongé sur un transat sous les cocotiers, ne rêvez plus ! La saison estivale est bel et bien terminée et quoi de plus adapté qu'un jeu de hockey sur glace à l'effigie de Brett Hull, célèbre hockeyeur de la "National Hockey League" américaine ?

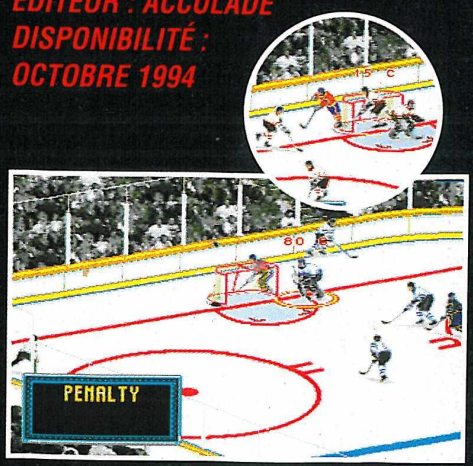
LE PALET DANS OU ENTRE LES DENTS ?

Vous commencez à vous mettre dans l'ambiance ? Alors sachez que le jeu comprend plus de 700 athlètes de haut niveau comme Fedorov ou encore Lindros pour les connaisseurs, tous prêts à se jeter sur l'adversaire pour lui arracher le palet de la crosse. Illustres membres de la NHLPA, ils maîtrisent parfaitement l'art de donner des coups de crosse, dans tous les sens du terme. Naturellement, chacun ne possédant pas les mêmes caractéristiques techniques, il est possible de les choisir un par un et de créer l'équipe idéale. À moins que le fait de participer à un championnat d'envergure internationale ne soit plus attrayant ? Auquel cas, le choix s'opère d'après une liste d'équipes connues (près d'une centaine), dont les qualités d'attaque et de défense, entre autres, sont communiquées dans la fiche signalétique.

PARTIR À 5 POUR ARRIVER À 700...

Décidément, la solitude ne sera pas au rendez-vous cet hiver pour les possesseurs de cette cartouche et du multipad Sega. Vous pourrez engager des matchs acharnés à cinq joueurs, de chair et de sang, qui se partageront l'arène de glace. Et pour une meilleure appréciation de l'action, celle-ci (l'arène) est vue de biais de sorte que le ou les joueurs situés dans la partie inférieure du terrain ne sont pas défavorisés et voient tout ce qui se passe, contrairement à d'autres simulations de ce sport si prisé. Bref, une prise de vue différente pour un jeu qui promet d'innover dans le domaine du jeu de hockey sur console, auquel se mêlent aussi de nombreuses images digitalisées. Cela reste seulement à démontrer lors d'un futur Zapping que des lecteurs plus attentifs —et surtout moins en proie au cafard des retours de vacances— se feront une joie de dévorer !

ÉDITEUR : ACCOLADE
DISPONIBILITÉ : OCTOBRE 1994



LES JEUX À VENIR

Tous les jeux présents dans cette liste nous ont été mentionnés par les distributeurs français qui ont confirmé la sortie du titre en question en France. Cette liste n'est pas exhaustive et les dates de sortie ne sont données qu'à titre indicatif car sujettes à modification.

MEGADRIVE

ADDAMS FAMILY VALUE	OCEAN	OCTOBRE
DOUBLE DRAGON	TRADEWEST	07 OCTOBRE
ELITE	OCEAN	28 OCTOBRE
TROY AIKMAN	SONY	N.C.
SUPER OFF ROAD	SONY	N.C.
THE FLINTSTONES	OCEAN	04 NOVEMBRE
MIGHTY MAX	OCEAN	11 NOVEMBRE
PENAL COLONY	SONY	N.C.
PITFALL	ACTIVISION	N.C.
SPIDERMAN IN MAXIMUM CARNAGE	ACCLAIM	SEPTEMBRE
ITCHY & SCRATCHY	ACCLAIM	SEPT / OCTOBRE
MORTAL KOMBAT II	ACCLAIM	9 SEPTEMBRE
VIRTUAL BART	ACCLAIM	OCTOBRE
MONSTER TRUCKS	ACCLAIM	OCTOBRE
PINKIE	SONY	N.C.
MICKEY MOUSE	SONY	N.C.
ECCO THE DOLPHINE 2	SEGA	SEPTEMBRE
SHINING FORCE 2	SEGA	AOUT
TAZMANIA 2	SEGA	SEPTEMBRE
ROCK AND ROLL RACING	VIRGIN	N.C.
DEMOLITION MAN	VIRGIN	SEPTEMBRE
DRAGON	VIRGIN	SEPTEMBRE
GOAL	VIRGIN	SEPTEMBRE
SNOOKER	VIRGIN	SEPTEMBRE
CANNON FODDER	VIRGIN	OCTOBRE
LION KING	VIRGIN	NOVEMBRE
LETHAL ENFORCER II	KONAMI	NOVEMBRE
SPARKSTER	KONAMI	OCTOBRE
ANIMANIACS	KONAMI	DECEMBRE
PROBOTECTOR	KONAMI	NOVEMBRE
TINY TOON ACME ALL STARS	KONAMI	NOVEMBRE
THEME PARK	ELECTRONIC ARTS	10 NOVEMBRE
SHAQ FU	ELECTRONIC ARTS	14 OCTOBRE
SYNDICATE	ELECTRONIC ARTS	17 OCTOBRE
FIFA II	ELECTRONIC ARTS	21 OCTOBRE
NBA SHOWTIME	ELECTRONIC ARTS	28 OCTOBRE
IMG TENNIS	ELECTRONIC ARTS	31 OCTOBRE
JOHN MADDEN FOOTBALL	ELECTRONIC ARTS	4 NOVEMBRE
RUGBY	ELECTRONIC ARTS	17 NOVEMBRE

MEGA-CD

ANOTHER WORLD II	VIRGIN	N.C.
LEATHER ENFORCERS II	KONAMI	N.C.
LINKS	VIRGIN	JUILLET
DEMOLITION MAN	VIRGIN	SEPTEMBRE
CANNON FODDER	VIRGIN	NOVEMBRE
DRAGONS LAIR	SEGA	JUILLET
HARRIER	DOMARK	AOUT
BATTLECORPS	CORE DESIGN	AOUT
SPACE ACE	SEGA	AOUT
SOULSTAR	CORE DESIGN	AOUT
MICKEY MOUSE	SONY	NOVEMBRE
ESPN BASEBALL	SONY	NOVEMBRE
3 NINJAS GO TO JAPAN	SONY	NOVEMBRE
JOHNNY MNEMONIC	SONY	NOVEMBRE
FRANKENSTEIN	SONY	NOVEMBRE
NBA JAM	ACCLAIM	OCTOBRE

MASTER SYSTEM

BATTLEMANIAC	VIRGIN	AOUT
DRAGON	VIRGIN	SEPTEMBRE
LION KING	VIRGIN	OCTOBRE
THE HULK	US GOLD	JUILLET
SONIC SPINBALL	SEGA	AOUT

GAME GEAR

CAESAR PALACE	VIRGIN	JUILLET
DRAGON	VIRGIN	SEPTEMBRE
LION KING	VIRGIN	OCTOBRE
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	DOMARK	JUILLET
THE HULK	US GOLD	JUILLET
SHINING FORCE	SEGA	AOUT
ITCHY AND SCRATCHY	ACCLAIM	AOUT
SPIDERMAN & X MEN	ACCLAIM	SEPTEMBRE
MORTAL KOMBAT II	ACCLAIM	SEPTEMBRE

ACCROPAD

NOUVEAU : 3615 ALL GAMES*ACCROPAD

Incroyable ! Virtua Racing (Fra): 549 F

MORTAL KOMBAT 2, IL ARRIVE !!!

(Le 9 Septembre 1994)

Version MEGADRIVE : 449 F seulement

MEGADRIVE

Mortal Kombat 2 :	**449 F**
Super Street Fighter :	**590 F**
Virtua Racing (Fr) :	549 F
Virtua Racing (Jap) :	499 F
Dragon Ball Z :	**549 F**
Streets of Rage 3 :	429 F
Incredible Hulk :	399 F
Le Livre de la Jungle :	**429 F**
Rock'n'Roll Racing :	**449 F**
Dragon :	449 F
Pete Sampras :	449 F
Fifa Soccer :	369 F (Promo)
World Cup USA :	369 F (Promo)
NBA Jam :	399 F
Sonic 3 :	479 F
Dune 2 :	**429 F**
Mr Nutz :	429 F
Art of Fighting :	399 F
Pugsy :	229 F

SUPER NINTENDO

Mortal Kombat 2 :	**549 F (Promo)**
Fifa Soccer :	**399 F (Promo)**
DBZ 2 :	**549 F (Promo)**
Clayfighter :	499 F
Rock'N'Roll Racing :	449 F
Flashback :	419 F
NBA Jam :	**449 F (Promo)**
Equinox :	419 F
Mystic Quest :	399 F
Les Schtroumpfs :	**419 F**
Daffy Duck :	459 F
Megaman X :	**419 F**
Super Metroid :	**419 F**
Mr Nutz :	359 F
Le Livre de la Jungle :	TEL

MEGA-CD

Microcosm : 399 F
Ground Zero Texas : 449 F
Tomcat Alley : 449 F
Wonder Dog (jap) : 159 F
Robo Aleste (jap) : 159 F
Prince of Persia (jap) : 159 F
Mad Dog Cree (US) : 449 F
Dune : 449 F

GAME BOY

Donkey Kong :	269 F
Megaman 3 :	269 F
Warioland :	269 F
Marioland 2 :	249 F
Road Rash :	269 F
Cool Spot :	269 F
Humans :	189 F
Alien 3 :	189 F

GAME GEAR

Aladdin : 279 F
World Cup USA : 299 F
NBA Jam : 269 F
Formula 1 : 269 F
Dragon : 269 F

Tout pour les accros des MANGAS !!!

Gadgetterie

Hero Collection

Dragon Ball Z 2 :	30 F
Yu Yu Hakusho :	30 F
Sailor Moon :	30 F
K7 vidéo DBZ PAL :	179 F
Puzzle DBZ :	99 F
Puzzle Ranma 1/2 :	99 F

Poster DBZ :	35 F
Manga DBZ couleurs :	79 F
Manga DBZ N&B :	39 F
Figurines DBZ SD 9cm :	32 F
Super Barcode War :	279 F
Ramicards, Cardass, PPcards :	5 F
Cartes Super Street Fighter (laser, auto-collantes) :	5 F

DISTRIBUTEURS DE CARTES

BON DE COMMANDE

NOM : _____ PRÉNOM : _____
ADRESSE : _____
VILLE : _____ CODE POSTAL : _____

TITRES : _____ PRIX : _____
1) _____
2) _____

FRAIS DE PORT ET EMBALLAGE +30 F

TOTAL : ☐

règlement par chèque ou mandat lettre uniquement

156, avenue Gabriel Péri,
91700 Sainte-Geneviève-des-Bois.
Tél : 69 51 13 43. Fax : 69 51 13 71

LES DERNIÈRES SORTIES

Disponible à la vente de façon certaine, les sorties du mois sont tous les jeux que nous avons reçus en version définitive et donc disponibles à la vente dans tous les sites adéquats. Pas de problème : si un jeu est dans cette liste, c'est qu'il est dispo !

BUBBA'N STIX

MEGADRIVE - CORE DESIGN
Testé dans le n°27 - Note 84%

Quel effet cela vous ferait-il si vous vous réveilliez dans un vaisseau spatial dirigé vers une planète inconnue et commandé par un collectionneur fou qui cherche à remplir son zoo personnel de toutes les bestioles possibles et imaginables vivant dans l'univers ? Vous hurleriez à la mort, probablement... C'est de cette manière que réagit Bubba, jeune terrien kidnappé et incarcéré dans la soucoupe volante. Il hurle tellement fort que le navire tangue et finit par s'écraser sur la planète la plus proche. Il n'y a plus qu'à trouver le chemin du retour même si, seul, cela risque d'être difficile. Seul ? Non ! Stix, un extra-terrestre kidnappé lui aussi, se joint à lui. À deux, l'aventure peut commencer...

DUNE

MEGA-CD - VIRGIN
Testé dans le n°27 - Note 92%

Les fans de l'œuvre de Frank Herbert - et pas forcément de celle de David Lynch - vont être comblés. Dune sort enfin sur M-CD ! Cette fabuleuse quête va pouvoir débarquer dans les maisons. Dans la peau de Paul Atréïdes, le joueur partira à la recherche de son destin à travers cette grande aventure sur la planète Arakis, planète des sables par excellence où seuls les meilleurs, les plus aptes contrôler leur esprit, s'en sortent indemnes. L'histoire reprend les deux premiers volumes de la saga d'Herbert, et il faudra faire preuve d'intelligence et d'une grande perspicacité pour finalement repousser les Harkonnens et devenir le nouvel empereur.

THE INCREDIBLE HULK

US GOLD
MEGADRIVE -
Testé dans le n°28 - Note 75%
MASTER SYSTEM GAME GEAR -
Testé dans le n°30 - Note 71%

Hulk l'Incroyable arrive en force - comment aurait-il pu en être autrement ? - sur consoles Sega. Il n'a qu'une envie, éclater, aplatir, écraser et frapper tous les soldats casqués et revêtus d'une combinaison blanche à la solde des super-vilains qui rêvent de dominer le monde. Il n'a qu'une hantise : que l'effet des radiations disparaisse, ce qui aurait pour conséquence néfaste de le rendre vulnérable puisque redevenant Bruce Banner, homme, professeur de physique atomique à l'origine, tout ce qu'il y a de plus normal. Dans ce cas, seules les pillules éparpillées un peu partout dans les niveaux peuvent le sauver d'une mort certaine...

MARKO'S MAGIC FOOTBALL

MEGADRIVE - DOMARK
Testé dans le n°28 - Note 92%

Depuis que son ballon de foot a touché le slime que d'étranges personnages déversaient dans les égoûts de la ville, Marko est tout heureux. Sans en connaître la raison, ce contact avec la substance visqueuse a rendu son ballon magique. Ce qui est utile pour sauver les êtres humains et les animaux transformés en monstres hideux par la glue verte ! Indispensable,surtout, pour contrer le professeur machiavélique à l'origine de la contamination et désireux de devenir le maître du monde ! Voilà une grande aventure pleine de péripéties en tous genres pour ce gastronome en culottes courtes.

PRIZE FIGHTER

MEGA-CD - SEGA
Testé dans le n°29 - Note 72%

Mike Tyson en prison, plus rien ne vous empêche dès lors de relever le défi pour brandir un jour la ceinture de champion du monde des poids lourds. Vous ne mesurez qu'1 mètre 70 et ne pesez que 60 kg ? Ne paniquez pas, le paddle, la console et ce jeu vont se faire un plaisir de changer vos mensurations de sorte qu'à l'écran vous séduirez la foule par votre taille et vos muscles. Reste le plus dur à accomplir : gagner sur le ring, en y restant le moins de rounds possible. Eh oui, si vous ne le savez pas encore, se manger des crochets et des uppercuts plusieurs fois à la suite fatigue énormément... Vous vous en rendrez compte bien assez tôt, je pense !

WORLD CUP USA 94

MEGA-CD - US GOLD
Testé dans le n°31 - Note 81%

La victoire du Brésil face à l'Italie vous a fortement déplu ? Vous auriez préféré qu'un illustre pays du continent africain, comme le Cameroun pour ne pas le citer, réussisse l'exploit d'aller en Finale ? Cela ne tient qu'à vous, désormais, avec cette simulation de la dernière Coupe du Monde de football, déjà sortie sur les autres consoles Sega. Après l'intro chantée par le groupe de hard "Scorpion", les terrains de foot du territoire nord-américain s'offrent à vous. Quatre joueurs peuvent ainsi s'adonner à ce sport si spectaculaire à ses heures, après avoir sélectionné les équipes et fait leur choix parmi les très nombreuses options.

YUMANI MANSION

MEGA-CD - SEGA
Testé dans le n°30 - Note 75%

Toute cette histoire n'est qu'un simple rêve, certes à la limite du cauchemar parfois, qui met en scène un jeune garçon prénommé Jonathan parti à la poursuite de sa sœur dans un mystérieux manoir hanté. L'histoire débute alors qu'ils s'amusent près de cette gigantesque bâtisse... Une voie envoûtante se fait alors entendre, comme un murmure porté par le vent, qui incite les enfants à visiter la demeure. Si Jonathan ne succombe pas à la tentation, sa sœur cadette, en revanche, s'y rend en courant. Parviendra-t-il à la retrouver avant qu'un malheur ne survienne ?

ESPACE 3 games

VENTE PAR CORRESPONDANCE *TEL : 20 87 69 55 *FAX : 20 87 69 75

PARIS 64 rue Caumartin, 75009 PARIS-M° H.Caumartin, TEL : 42 81 46 22
2 rue Théophile Roussel, 75012 PARIS-M° Ledru-Rollin, TEL : 43 45 93 82

LILLE 4 rue Faidherbe, TEL : 20 55 67 43
44 rue de Béthune, TEL : 20 57 84 82

BORDEAUX 15 rue Condillac, TEL : 56 52 72 84

STRASBOURG 6 rue de Noyer, TEL : 88 22 23 21

DOUAI 39 rue Saint-Jacques, TEL : 27 97 07 71

MEGADRIVE

MORTAL KOMBAT 2 499 F SUPER STREET FIGHTER 549 F

ADAMS FAMILY (EUR)	299,00	SONIC SPINBALL (EUR)	299,00
ALADDIN (EUR)	299,00	SONIC 3 (JAP)	399,00
BATTLE TOADS VS DOUBLE DRAGON	199,00	STREET FIGHTER 2' (JAP)	299,00
CHAMPION SHIP POOL (USA)	425,00	STREET OF RAGE III (JAP)	299,00
CHAO ENGINE (EUR)	425,00	SUPER STREET FIGHTER 2 (JAP)	549,00
DUNE II (EUR)	449,00	TOE JAM AND EARL 2 (USA)	385,00
DRAGON BALL Z (JAP)	**399,00**	**VIRTUA RACING (JAP)**	**499,00**
DRAGON BALL Z (EUR)	**489,00**	**VIRTUA RACING (EUR)**	**599,00**
FATAL FURY II (JAP)	549,00	WORLD CUP USA 94 (EUR)	349,00
FIFA SOCCER (EUR)	**349,00**		
JOHN MADDEN 94 (EUR)	425,00		
LAND STALKER (EUR)	425,00		
LETHEL ENFORCER + GUN (USA)	399,00		
LE LIVRE DE LA JUNGLE (EUR)	425,00		
MORTAL KOMBAT (EUR)	299,00		
MORTAL KOMBAT 2 (EUR)	**499,00**		
NBA JAM (EUR)	419,00		
PETE SAMPRAS (EUR)	**399,00**		
PHANTASY STAR 4 (JAP)	390,00		
PGA EUROTOUR (EUR)	349,00		
PRINCE OF PERSIA (EUR)	349,00		
PSG SOCCER (EUR)	349,00		
SHINING FORCE 2 (JAP)	299,00		

MEGA PROMOS !

BUBSY (EUR) **169,00**

AYRTON SENNA GP (JAP)	199,00	JAMES POND 3 (EUR)	169,00
ATOMIC ROBOKID (JAP)	99,00	JOHN MADDEN 92 (USA)	129,00
BARE KNUCKLE (STREET OF RAGE) (JAP)	129,00	LOTUS II (EUR)	199,00
BIOHAZZARD BATTLE (60Hz) (USA)	99,00	MICKEY DONALD (EUR)	159,00
E;A DOUBLE HEDER (EUR)	149,00	ROBOCODE (JAP)	99,00
GLOBAL GLADIATOR (EUR)	149,00	SAINT SWORD (JAP)	99,00
GYNOUG (EUR)	129,00	SONIC 2 (EUR)	159,00
HAUNTING (EUR)	159,00	UNDEADLINE (JAP)	99,00
		ZOOL (EUR)	169,00

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 69 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

***ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F**
AVEC 1 JEU ACHETE : 99 F

GAME GEAR

NOMBREUX TITRES EN STOCK - EXEMPLES :

ALADDIN	249,00	NBA JAM	269,00

ARTICLES DRAGON BALL

STICKERS	10 F	CD MUSICAUX	149 F
MANGA	35 F	MANGA COULEUR	99 F
POSTER	39 F	PUZZLE 500 PIECES	99 F
RAMICARDS à partir de	5 F	CAHIERS	29 F
FIGURINES	39 F	MAGNETS	15 F
PINS	15 F	JEUX DE 54 CARTES	99 F
CASSETTES VIDEO PAL	139 F		

ARRIVAGES MASSIFS D'ARTICLES DRAGON BALL Z, RAMNA 1/2, SAILOR MOON

MEGA CD

MEGA CD 2 (V.F) + ROAD AVENGER 1890 F

MULTIMEGA+ 3 CD 2990 F

BARI ARM (JAP)	199,00	THE 3RE WAR (USA)	449,00
BATTLE CORPS (USA)	449,00	TOMCAT HALLEY (USA)	425,00
ELECTRIC NINJA ALESTE (JAP)	199,00	VAY (USA)	449,00
FINAL FIGHT (JAP)	199,00	DUNE (EUR)	425,00
FORMULA ONE (USA)	449,00	**FIFA SOCCER (EUR)**	**395,00**
PRINCE OF PERSIA (JAP)	149,00	HOOK (EUR)	249,00
SONIC (JAP)	199,00	GROUND ZERO TEXAS (EUR)	449,00
RAMNA 1/2 (JAP)	199,00	JAGUAR XJ220 (EUR)	249,00
WONDER DOG (JAP)	149,00	MORTAL KOMBAT (EUR)	299,00
BATMAN RETURN (USA)	249,00	NIGHT TRAP(EUR)	449,00
CHUCK ROCK (USA)	199,00	NHL 94 (USA)	299,00
DOUBLE SWICH (USA)	299,00	MICROCOSME (EUR)	449,00
ECCO LE DAUPHIN (USA)	249,00	POWER MONGER (EUR)	385,00
KRISS KROSS (USA)	249,00	SONIC CD (EUR)	385,00
LETHAL ENFORCER + GUN (USA)	395,00	SHERLOCK HOLMES (EUR)	299,00
LUNAR (USA)	495,00	THUNDER HAWK (EUR)	299,00
MAD DOG MC CREE (USA)	399,00	WOLFCHILD (EUR)	199,00
MICROCOSME (USA)	299,00	WONDERDOG (EUR)	249,00
MONKEY ISLAND (USA)	299,00	WWF : RAGE IN THE CAGE (EUR)	299,00
OUT OF THIS WORLD 2 (USA)	495,00	MEGARACE (EUR)	449,00
REVENGE OF THE NINJA (USA)	299,00	PRIZE FIGHTER (EUR)	425,00
SPIDERMAN (USA)	199,00	VAY (USA)	495,00
SHERLOCK HOLMES 2 (USA)	299,00	HEINBALL (USA)	399,00
STAR WARS : REBELL ASSAULT (USA)	449,00	POWERMONGER	449,00

GENIAL! LE CDX PRO 299 F
PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS ET US SUR VOTRE MEGA CD

ARRIVAGE DE NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES N'HESITEZ PAS A CONSULTER LE 36.15 ESPACE 3

LIVRAISONS RAPIDES PAR COLISSIMO

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :
Je joue sur :
SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ GAME BOY ❒
SUPER NES ❒ MEGA CD ❒ GAME GEAR ❒
SUPER FAMICOM ❒ NEO GEO ❒

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

Cheeper

CATALOGUE DE VENTE PAR CORRESPONDANCE

CHAQUE JEU VOUS DONNE DROIT À UNE CARTE À GRATTER

TOUTES LES CARTES SONT GAGNANTES

LES OFFRES DU MOIS MEGADRIVE

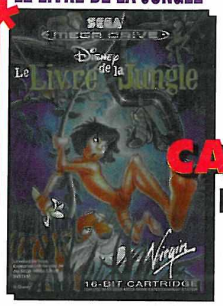
DRAGON BALL Z
L'APPEL DU DESTIN

Réf : 0631206 X
MD : 489F

CADEAU EN PLUS

Pour l'achat de ce jeu, recevez en cadeau cette figurine Dragon Ball Z en porte-clefs.

LE LIVRE DE LA JUNGLE



Réf : 0731710 X
MD : 449F

Pour l'achat de ce jeu, recevez en cadeau cette figurine Baloo en porte-clefs.

CADEAU EN PLUS

LE MATÉRIEL

MULTI-MEGA

Réf : 0531906 A

3290 F

La dernière console de Sega est livrée avec cordons, manette et trois jeux.

- 4 WAY PLAY 270F
  Réf : 0331400 A
- MULTI PLAYER .240F
  Réf : 0531900 A
- MEGA-CD 2 .....1990F
  Réf : 0531904 A
- MEGADRIVE 2 ..2400F
  Réf : 0531902 A

POUR VOUS ! UN CADEAU EN PLUS !

POUR TOUTE COMMANDE, RECEVEZ Une magnet Schtroumpf en cadeau de bienvenue.

PROMOS DU MOIS

Cette offre est limitée au stock disponible. Merci de joindre un chèque individuel pour chaque jeu commandé sans oublier un chèque de 30 F. pour la participation aux frais d'expédition. Les articles en promo ne donnent pas droit à la carte à gratter CHEEPER.

- BATMAN RETURNS (M-CD) 329F
  Réf : 605160 C
- FINAL FIGHT (M-CD).....289F
  Réf : 605163 C
- MICROCOSM (M-CD) 319F
  Réf : 0131343 C
- NHLPA'94 (M-CD).....325F
  Réf : 1331500 C
- PUGGSY (M-CD).....269F
  Réf : 0131345 C
- SILPHEED (M-CD).....319F
  Réf : 605169 C
- CLIFFHANGER (MD) 269F
  Réf : 0131350 C
- DR. ROBOTNIK (MD).....289F
  Réf : 0131332 C
- DRACULA (MD).....289F
  Réf : 0131347 C
- JAMES POND 3 (MD) 329F
  Réf : 403233 C
- JURASSIC PARK (MD).....289F
  Réf : 603177 C
- MUTANT LEAG. HOCKEY (MD) 325F
  Réf : 1331510 C
- NBA JAM (MD) 340F
  Réf : 1331516 C
- NEW CASTLEVANIA (MD) 309F
  Réf : 0431804 C
- PINK...HOLLYWOOD (MD) 325F
  Réf : 1331509 C
- PUGGSY (MD) 269F
  Réf : 0131344 C
- ZOMBIES (MD) 289F
  Réf : 0131337 C
- ZOOL (MD) 329F
  Réf : 403125 C

COMMANDE TRAITÉE SOUS 24H, LIVRAISON SOUS 48H

NOS JEUX SONT PRÉVUS POUR FONCTIONNER SUR CONSOLES MEGADRIVE ET MEGA-CD FRANCAIS.

COMMANDEZ PAR TÉLÉPHONE AU (1) 48 04 94 40

Vous avez forcément gagné un cadeau. omment obtenir votre cadeau ? egardez vite dans les pages précédentes.

À renvoyer à HOMETEL • CHEEPER BP 620 PARIS CEDEX 04

TITRE(S)	RÉFÉRENCE(S)	PRIX

Je joins mon mode de paiement et je coche la case correspondante

Montant total de la commande

Déduisez vous-même jusqu'à trois fois 20F par carte à gratter gagnante à 10 points (joindre les cartes à votre commande). -

SOUS-TOTAL

Frais d'expédition : 30F (60F pour les machines) pour la France métropolitaine, 40F pour le reste du monde (70F por les machines) (ajoutez la somme correspondant à votre cas). +

Signature (des parents pour les mineurs)

TOTAL

❑ Chèque bancaire / postal (à l'ordre de CHEEPER)

NOM : ..... PRÉNOM : .....

ADRESSE : .....

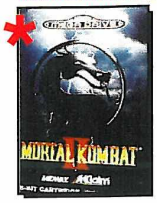
CODE POSTAL : ..... VILLE : ..... TÉL : .....

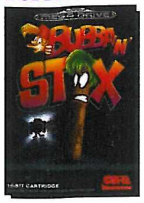
❑ Carte bleue n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Expire fin |_|_|_|_| AGE : ..... MF 31

❑ **Je veux juste recevoir, sans aucun engagement, le catalogue CHEEPER, et j'indique mes coordonnées ci-dessus.**

ONNE DROIT À UN CADEAU !
'ES SONT GAGNANTES

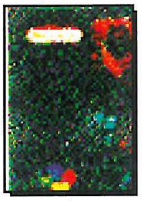
MEGADRIVE

MORTAL KOMBAT 2 *

Réf : 0931814 C
MD: 475F
GRATUIT POUR 340 POINTS

BUBBA'N' STIX

Réf : 0431802 C
MD: 425F
GRATUIT POUR 350 POINTS

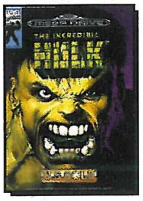
STREET OF RAGE 3

Réf : 0531202 C
MD: 525F
GRATUIT POUR 420 POINTS

CHAOS ENGINE

Réf : 0731704 C
MD: 429F
GRATUIT POUR 330 POINTS

WORLD CUP USA'94

Réf : 0531206 C
MD: 429F
GRATUIT POUR 350 POINTS

THE INCREDIBLE HULK

Réf : 0531204 C
MD: 429F
GRATUIT POUR 350 POINTS

BODY COUNT

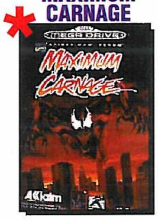
Réf : 0331517 C
MD: 429F
GRATUIT POUR 320 POINTS

TAZMANIA 2 *

Réf : 0931808 C
NOUS CONSULTER

SONIC 3

Réf : 0231409 C
MD: 499F
GRATUIT POUR 450 POINTS

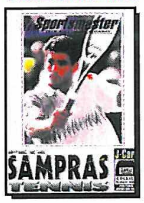
MAXIMUM CARNAGE *

Réf : 0931812 C
MD: 475F
GRATUIT POUR 340 POINTS

SUB TERRANIA

Réf : 0531203 C
MD: 350F
GRATUIT POUR 350 POINTS

SUPER STREET FIGHTER 2 *

Réf : 0931810 C
NOUS CONSULTER

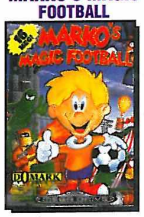
PETE SAMPRAS

Réf : 0631204 C
MD: 429F
GRATUIT POUR 360 POINTS

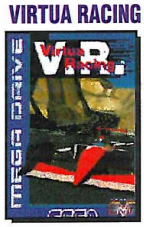
LANDSTALKER V.F.

Réf : 0131342 C
MD: 420F
GRATUIT POUR 350 POINTS

ART OF FIGHTING

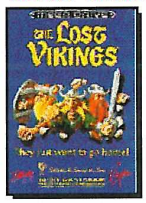
Réf : 0431800 C
MD: 425F
GRATUIT POUR 350 POINTS

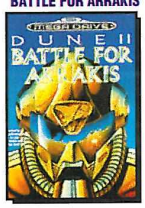
MARKO'S MAGIC FOOTBALL

Réf : 0731702 C
MD: 429F
GRATUIT POUR 350 POINTS

VIRTUA RACING

Réf : 0531205 C
MD: 600F
GRATUIT POUR 530 POINTS

MAC DONALD'S TREASURE LAND

Réf : 0331519 C
MD: 429F
GRATUIT POUR 320 POINTS

THE LOST VIKINGS

Réf : 0331520 C
MD: 429F
GRATUIT POUR 320 POINTS

DUNE 2 BATTLE FOR ARRAKIS

Réf : 0531201 C
MD: 429F
GRATUIT POUR 350 POINTS

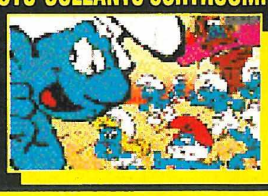
VOUS AVEZ DÉJA GAGNÉ ÇA
AVEC VOTRE CARTE À GRATTER !

TETRIS EN PORTE-CLEFS

100 POINTS

UN BALLADEUR

50 POINTS

AUTO-COLLANTS SCHTROUMPFS

10 POINTS

DRAGON BALL Z
Offre Spéciale
1 T-Shirt DBZ + 1 Cassette vidéo DBZ : 249 F

- ❑ T-Shirt "Gohan" A
  - ❑ Grande taille réf : 0931500 x
  - ❑ Taille moyenne réf : 0931501 x
- ❑ T-Shirt "Trunks" B
  - ❑ Grande taille réf : 0931502 x
  - ❑ Taille moyenne réf : 0931503 x
- ❑ Cassette vidéo :
  - ❑ 1-"A la poursuite de Garlic" réf : 0931504 x
  - ❑ 2-"Le robot des glaces" réf : 0931506 x
  - ❑ 3-"Le combat fratricide" réf : 0931508 x
  - ❑ 4-"La menace de Namec" réf : 0931510 x

* NOUVEAUTÉS

Les jeux marqués de cette étoile ne sont pas encore disponibles au moment de l'impression de ce catalogue. Réservez-les dès maintenant pour être sûr de les recevoir dès leur sortie officielle. Merci de joindre un chèque individuel pour chacun de ces jeux commandé sans oublier un chèque de 30 Frs. pour la participation aux frais d'expédition; votre paiement ne sera alors encaissé qu'après l'expédition de votre commande. N'hésitez pas à nous appeler pour tout renseignement au:

(1) 48 04 94 40 OU 3615 CHEEPER

MERCI DE NE PAS OUBLIEZ DE REMPLIR LE BON DE COMMANDE AU VERSO.

48H SOUS RÉSERVE DES STOCKS DISPONIBLES.

LES ILLUSTRATIONS CONTENUES DANS CES PAGES NE SONT PAS CONTRACTUELLES

GARANTIE

Tous nos jeux sont neufs et issus du commerce. Si par extraordinaire l'un d'eux présentait le moindre défaut, il vous serait échangé ou remboursé immédiatement.

SERVICE À DOMICILE

Sans aucun engagement, vous recevrez, 6 fois par an, le catalogue CHEEPER chez vous. Vous vous ferez tranquillement, à domicile, une idée sur les meilleures affaires. Si un jeu vous tente, commandez-le et vous le recevrez en COLISSIMO.

CHOISISSEZ VOTRE CADEAU AVEC VOTRE CARTE À GRATTER OU CUMULEZ VOS POINTS CADEAUX ET CHOISISSEZ UN JEU GRATUIT DANS NOTRE CATALOGUE

Cheeper

CATALOGUE DE VENTE PAR CORRESPONDANCE

CHAQUE JEU VOUS D
TOUTES LES CART

GRATTEZ, C'EST GAGNÉ !

GRATTEZ, C'EST GAGNÉ !

Avec CHEEPER, vous gagnez un cadeau pour chaque jeu commandé. Pour savoir ce que vous avez gagné, il vous suffit de gratter les cases qui figurent sur la carte que vous trouverez dans chaque boîte de jeu. Une des 3 zones est forcément gagnante. C'est facile, c'est gratuit et c'est forcément gagné !

UN CADEAU POUR CHAQUE JEU COMMANDÉ

COMMENT OBTENIR VOTRE CADEAU

Dans chaque boîte de jeu, vous trouverez une carte identique à celle qui figure ci-dessous. Pour savoir ce que vous avez gagné vous devez gratter les cases. Vous découvrirez ainsi trois lettres ou chiffres identiques dans une des 3 zones. Vous avez gagné le nombre de points indiqué.
Exemple : vous grattez les cases du carré de droite et vous découvrez les lettres A/A et A. Bravo, vous avez gagné 100 points !

QUATRE SOLUTIONS SE PRÉSENTENT ALORS À VOUS :

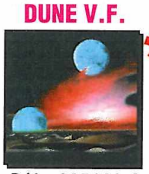
• Vous voulez tout de suite votre cadeau, il vous suffit de nous renvoyer la carte remplie à l'adresse indiquée.

• Vous préférez cumuler les points et vous offrir un plus beau cadeau. Dans ce cas, gardez votre carte et, lorsque vous estimerez avoir suffisamment de points, renvoyez-nous toutes les cartes pour recevoir votre cadeau. Exemple : vous avez gagné 50 points, 10 points, 20 points et 20 points, ce qui fait un total de 100 points. Vous remplissez l'une des cartes et vous nous adressez le tout à l'adresse indiquée. Vous recevrez alors le cadeau à 100 points !

• Vous êtes très joueur et vous décidez de cumuler à mort. Parce que vous voulez vous offrir un jeu pour zéro franc ! C'est malin et c'est possible. En regard de chaque prix, vous remarquerez que figure également un nombre de points. Lorsque vous arrivez à ce total en cumulant vos cartes, vous commanderez ce jeu sans débourser le moindre centime. C'est fort et c'est gratuit !

• Vous savez compter et vous ne voulez pas le cadeau du mois. Vous pouvez déduire vous même autant de fois 20 Frs. que de cartes à 10 points dans la limite de trois cartes (60 Frs.).

MEGA-CD

DUNE V.F.

Réf : 605162 C
MCD: 379F
GRATUIT POUR 310 POINTS

NIGHT TRAP V.F.

Réf : 0331504 C
MCD: 429F
GRATUIT POUR 330 POINTS

PRIZE FIGHTER

Réf : 0331506 C
MCD: 379F
GRATUIT POUR 300 POINTS

DRAGON'S LAIR

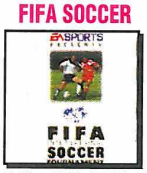
Réf : 0631202 C
MCD: 429F
GRATUIT POUR 350 POINTS

FLASHBACK

Réf : 0131349 C
MCD: 300F
GRATUIT POUR 240 POINTS

MORTAL KOMBAT

Réf : 0331501 C
MCD: 379F
GRATUIT POUR 300 POINTS

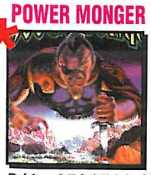
FIFA SOCCER

Réf : 0731710 C
MCD: 389F
GRATUIT POUR 300 POINTS

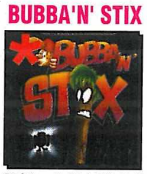
WORLD CUP USA'94

Réf : 0731708 C
MCD: 429F
GRATUIT POUR 350 POINTS

TOMCAT ALLEY

Réf : 0531207 C
MCD: 429F
GRATUIT POUR 350 POINTS

POWER MONGER

Réf : 0731716 C
MCD: 429F
GRATUIT POUR 330 POINTS

BUBBA'N' STIX

Réf : 0431806 C
MCD: 379F
GRATUIT POUR 310 POINTS

YUMENI MYSTERY MANSION

Réf : 0631200 C
MCD: 429F
GRATUIT POUR 310 POINTS

JURASSIC PARK

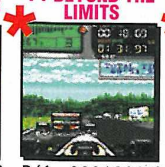
Réf : 0731710 C
MCD: 429F
GRATUIT POUR 350 POINTS

SENSIBLE SOCCER

Réf : 0931802 C
MCD: 300F
GRATUIT POUR 240 POINTS

BATTLECORPS

Réf : 0931804 C
NOUS CONSULTER

F1 BEYOND THE LIMITS

Réf : 0931806 C
NOUS CONSULTER

SOULSTAR

Réf : 0731712 C
NOUS CONSULTER

DOUBLE SWITCH

Réf : 1331505 C
NOUS CONSULTER

POUR VOUS ! UN CADEAU EN PLUS !

POUR TOUTE COMMANDE SUR MEGA-CD, RECEVEZ Une démo d'un hit sur MEGA-CD SENSIBLE SOCCER MCD ou SOULSTAR MCD ou BATTLECORPS MCD

COMMANDE TRAITÉE SOUS 24H, LIVRAISON SOUS

3615 CHEEPER
COMMANDEZ PAR MINITEL

Disponibilité des jeux
• Des tonnes d'astuces
• Des jeux à gagner

LES 6 AVANTAGES CHEEPER

• Les prix les moins chers
• Un cadeau pour chaque jeu commandé
• Les meilleurs jeux aux meilleurs prix
• 6 fois par an le catalogue CHEEPER à domicile
• Le traitement de votre commande sous 24h
• L'expédition en colissimo sous 48h

(sous réserve des stocks disponibles).

HIT PARADE

Voici le Top des jeux officiels et des jeux d'Import, réalisé en collaboration avec Sega France, Sega of America et le magazine "Beep ! Megadrive" (Japon).

MEGADRIVE

1	STREETS OF RAGE 3	1er MOIS
2	VIRTUA RACING	2e MOIS
3	SONIC 3	5e MOIS
4	WORLD CUP USA 94	1er MOIS
5	LANDSTALKER	3e MOIS
6	DUNE 2	2e MOIS
7	FORMULA ONE	7e MOIS
8	MARKO'S MAGIC FOOTBALL	1er MOIS
9	ALADDIN	9e MOIS
10	ECCO THE DOLPHIN	12e MOIS

MASTER SYSTEM

1	STAR WARS	1er MOIS
2	LE LIVRE DE LA JUNGLE	6e MOIS
3	ASTERIX 2	8e MOIS
4	WINTER OLYMPICS	7e MOIS
5	SON OF CHUCK	1er MOIS
6	ROBOCOP VS TERMINATOR	5e MOIS
7	SUPER OFF ROAD	1er MOIS
8	ALADDIN	4e MOIS
9	ECCO THE DOLPHIN	1er MOIS
10	TECMO WORLD CUP SOCCER	1er MOIS

GAME GEAR

1	ALADDIN	4e MOIS
2	WORLD CUP USA 94	1er MOIS
3	ASTERIX / THE SECRET MISSION	7e MOIS
4	ECCO THE DOLPHIN	1er MOIS
5	SONIC CHAOS	6e MOIS
6	THE HULK	1er MOIS
7	MICKEY MOUSE 2	2e MOIS
8	GP RIDER	2e MOIS
9	FORMULA ONE	2e MOIS
10	TOM & JERRY	1er MOIS

MEGA-CD

1	DUNE	1er MOIS
2	TOMCAT ALLEY	1er MOIS
3	PRIZE FIGHTER	1er MOIS
4	WORLD CUP USA 94	1er MOIS
5	YUMENI MYSTERY MANSION	1er MOIS
6	ECCO THE DOLPHIN	7e MOIS
7	THUNDERHAWK	5e MOIS
8	BATMAN RETURNS	1er MOIS
9	SOL FEACE/COBRA COMMAND	2e MOIS
10	FINAL FIGHT	9e MOIS

MEGADRIVE

1	VIRTUA RACING	SEGA
2	DRAGON BALL Z	BANDAI
3	MONSTER WORLD 4	SEGA
4	MORTAL KOMBAT	ACCLAIM
5	RAGNACENTY	SEGA

MEGA-CD

1	F1 HEAVENLY SYMPHONY	SEGA
2	EYE OF THE BEHOLDER	PONY CANYON
3	RANGURISA II	N.C.
4	LUNAR ETERNAL BLUE	WORKING DESIGN
5	TOMCAT HALLEY	SEGA

GAME GEAR

1	LAST BIBLE	SEGA
2	YU YU HAKUSHO	SEGA
3	ALADDIN	VIRGIN
4	PUYO PUYO	SEGA
5	SONIC DRIFT	SEGA

GENESIS

1	WORLD SERIES BASEBALL	SEGA
2	MARIO ANDRETTI	ELECTRONIC ARTS
3	FIFA INTERNATIONAL SOCCER	ELECTRONIC ARTS
4	NBA JAM	ACCLAIM
5	NBA SHOWDOWN	ELECTRONIC ARTS

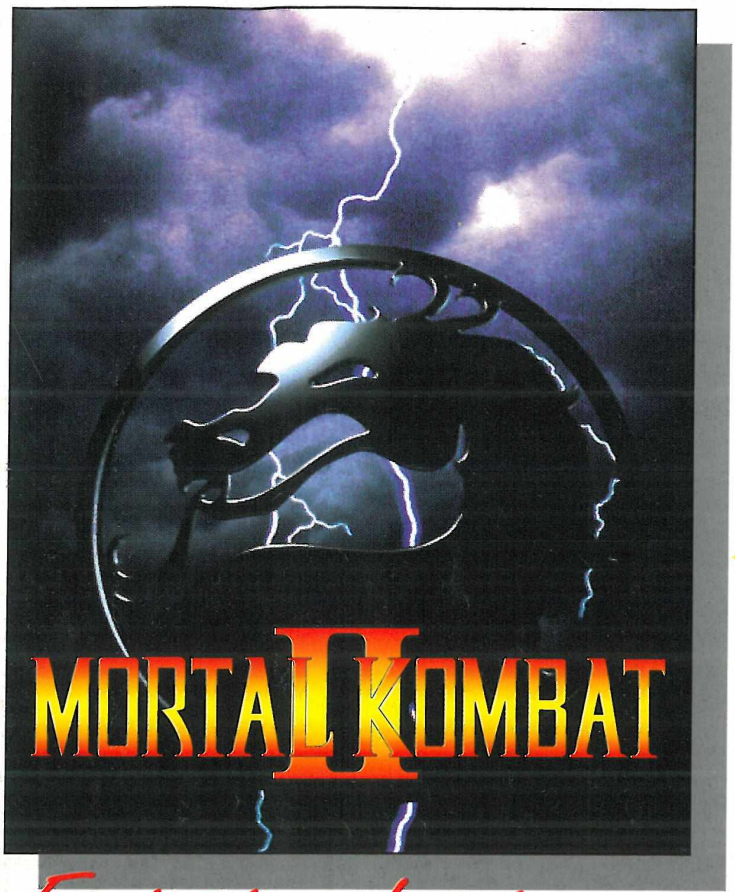
SEGA-CD

1	MORTAL KOMBAT	ACCLAIM
2	TOMCAT ALLEY	SEGA
3	DARK WIZARD	SEGA
4	RISE OF THE DRAGON	SIERRA
5	THIRD WORLD WAR	ABSOLUTE

GAME GEAR

1	ALADDIN	VIRGIN
2	NBA JAM	ACCLAIM
3	WORLD CUP USA'94	US GOLD
4	MORTAL KOMBAT	ACCLAIM
5	SONIC CHAOS	SEGA

L'ABONNEMENT MORTEL !



MORTAL KOMBAT II

Le jeu le plus attendu de l'année

1 Abonnement de 6 mois à MEGA FORCE

Megadrive 550 F* Port compris au lieu de 709 F
PRIX PUBLIC DU JEU 499 F

Game Gear 405 F* Port compris au lieu de 539 F
PRIX PUBLIC DU JEU 329 F

MEGA FORCE vous propose l'AFFAIRE DU SIÈCLE :
En vous abonnant à MEGA FORCE pour 6 mois, vous recevrez EN PLUS, le jeu MORTAL KOMBAT II sur MEGADRIVE ou GAME GEAR. FAITES VOS COMPTES...

Faut être barje pour ne pas dire OUI !!!

A B O N N E M E N T

à renvoyer à : MEGA FORCE ABO – 103, bld Mac Donald, 75 019 PARIS

❑ OUI ! Je m'abonne à MEGA FORCE pour 6 mois et je recevrai MORTAL KOMBAT II sur :
- ❑ MEGADRIVE au prix de 550 F (frais de port compris).
- ❑ GAME GEAR au prix de 405 F (frais de port compris).

❑ Je choisis l'abonnement simple d'UN AN (11N°)au prix de 270F. (Europe 390F, reste du monde par avion 530 F).

Vous pouvez acquérir séparément MORTAL KOMBAT II au prix de 500 F sur MEGADRIVE ou 330 F sur GAME GEAR (+ 30 F de port) et l'abonnement de 6 N° à MEGA FORCE de 180F pour la France métropolitaine uniquement.

Quelle que soit votre formule d'abonnement, vos PA sont prioritaires. Délai d'expédition des jeux : 8 jours (sous réserve des stocks disponibles). L'offre d'abonnement de 6 mois avec le jeu est réservée à la France métropolitaine uniquement.

Nos abonnés qui sont encore en cours d'abonnement peuvent se réabonner dès à présent. Leur abonnement sera automatiquement prolongé d'autant (joindre obligatoirement l'étiquette d'expédition de l'abonnement).

* **SORTIE MONDIALE DU JEU FIN AOUT. COMMANDEZ DES À PRÉSENT, VOUS SEREZ LES PREMIERS SERVIS.**

NOM.....

PRÉNOM.....

ADRESSE.....

.....

.....

.....

CP.....

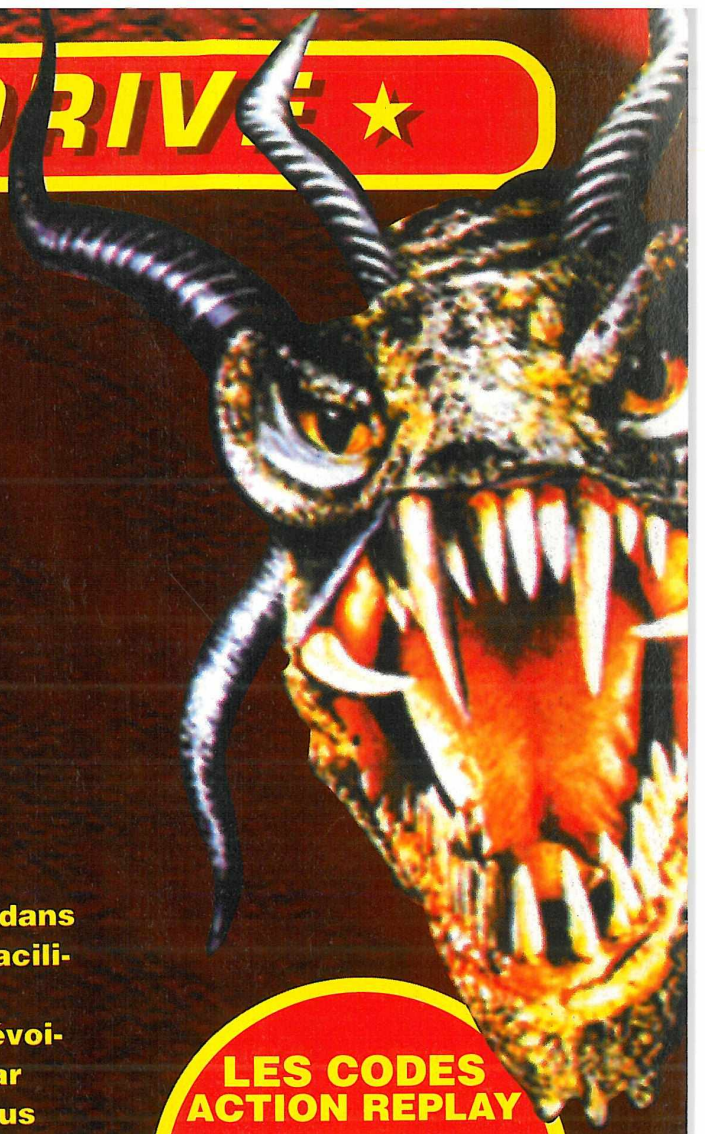
VILLE .....

PAYS.....

CONSOLE .....

AGE.....

Je joins un chèque de .....F à l'ordre de MEGA FORCE



La première partie de ce jeu splendide, publiée dans notre numéro précédent, vous a certainement facilité la vie et vous a probablement fait gagner du temps. Chose promise, chose dûe, nous vous dévoilons ici cette deuxième partie tant convoitée par certains d'entre vous, qui je l'espère, devrait vous aider à terminer cette aventure semi-aquatique. Observez bien le dernier niveau car l'inertie du vaisseau vous posera quelques problèmes de maniabilité ; quant au Boss final, il est particulièrement coriace et il faudra vous présenter devant lui avec un maximum de vies, sinon vous vous ferez "dessouder" en deux temps trois mouvements !...

LES CODES ACTION REPLAY

VIES :
FF00350002
FUEL :
FFSEP50025
NIVEAUX :
FF003B000 X

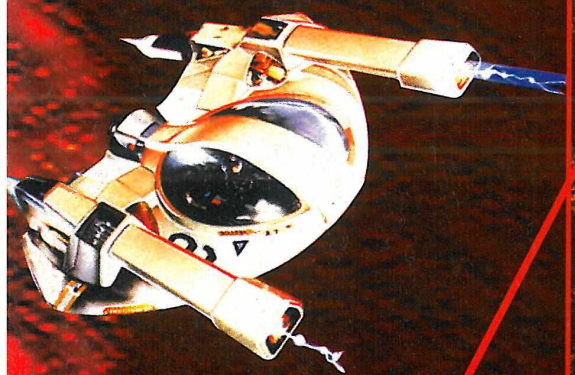
SUB TERRANIA

NIVEAU 6

Nettement plus grande que les précédentes, cette sixième mine vous en fera voir de toutes les couleurs ! En plus des monstres habituels, vous devrez naviguer dans une véritable mer de gouttes d'acide sulfurique, qui auront vite fait de détruire votre coque et a fortiori votre vaisseau spatial. Pour ce qui est du Boss, là aussi, les choses vont se corser...

Ces espèces de papillons sont très dangereux ! La meilleure tactique pour vous en débarrasser consiste à vous placer sur le rail de gauche et à attendre que l'un d'eux passe à votre portée pour le dégommer !

Pensez à vous accrocher sur ces rails pour passer tranquillement dans les passages étroits.



Deux bornes de puissance sont disponibles dès le début du niveau, pour augmenter le pouvoir destructeur de votre arme.

Dernier module de transformation à collecter avant de faire un grand plouf dans la mare aux Aliens !...

La première partie des prisonniers se trouve près de la deuxième borne de puissance, faites donc d'une pierre deux coups !

Plusieurs canons mobiles sont disposés sur cette tour géante. Avant de passer en défonçant le centre de cette dernière, éliminez les canons pour qu'ils ne vous dégomment pas pendant la manœuvre.
Gare à ce char esseulé, car la pluie de missiles qu'il vous lance est très difficile à éviter. Un petit conseil au passage, si j'étais vous, j'éviterais coûte que coûte cette zone...
Une vie supplémentaire bien sympathique, à collecter sous cette liane géante !
Attention, chaud devant, gardien extrêmement méchant en vue, mon Capitaine ! Pour le battre, il ne faudra pas que vous vous trouviez devant lui sinon, comme vous pouvez le voir sur la photo, le rayon qu'il vous lancera vous sera immédiatement fatal. Placez-vous plutôt à sa verticale et canardez-le avec le maximum de missiles et de laser possible. Une fois le gardien détruit, vous pourrez sauver les derniers mineurs retenus prisonniers.

NIVEAU 7

C'est maintenant que les choses vont VRAIMENT se compliquer ! Le niveau aquatique des Aliens commence ici, et vous aller en baver pour le passer. Je ne peux vous laisser partir dans ce stage sans vous prévenir d'une petite chose : votre vaisseau spatial se manie comme un fer à repasser dans l'eau, et le moindre faux mouvement vous propulse automatiquement contre une paroi, entraînant une forte diminution de vos points de vie ! Vous voilà prévenu, bonne chance, et n'hésitez pas à brûler une poignée de cierges...

Placez-vous en face de la grappe de pollen géante et tirez un coup de laser. Toutes les boules de pollen se détacheront alors du plafond, et iront s'écraser un peu plus bas sur la paroi de pierre qu'elles défonceront. Vous n'aurez plus alors qu'à les détruire une fois qu'elles flotteront dans l'eau, pour accéder à une grotte secrète.

La sortie étant libérée, il ne vous reste plus qu'à vous diriger vers le huitième et avant-dernier niveau...

Pièce très importante à implanter dans votre vaisseau : l'annihilateur de pesanteur. En l'utilisant dans l'eau, vous pourrez voir votre vaisseau couler à pic au lieu de flotter bêtement et ainsi atteindre plus facilement —et en économisant du fuel !— plusieurs endroits assez éloignés de la surface.

Ces araignées géantes vous poseront pas mal de problèmes... Elles sont en effet assez coriaces à détruire et attrapent dans leurs pattes titanesques tout objet se trouvant dans leurs parages. Je ne vous cache pas que l'objet, en l'occurrence, c'est vous, et que chaque étreinte "arachnéidesque" vous sera fatale...

Tuez ces robots sauteurs avant qu'ils ne vous atteignent, ou vous êtes sûr de mourir dans la seconde !

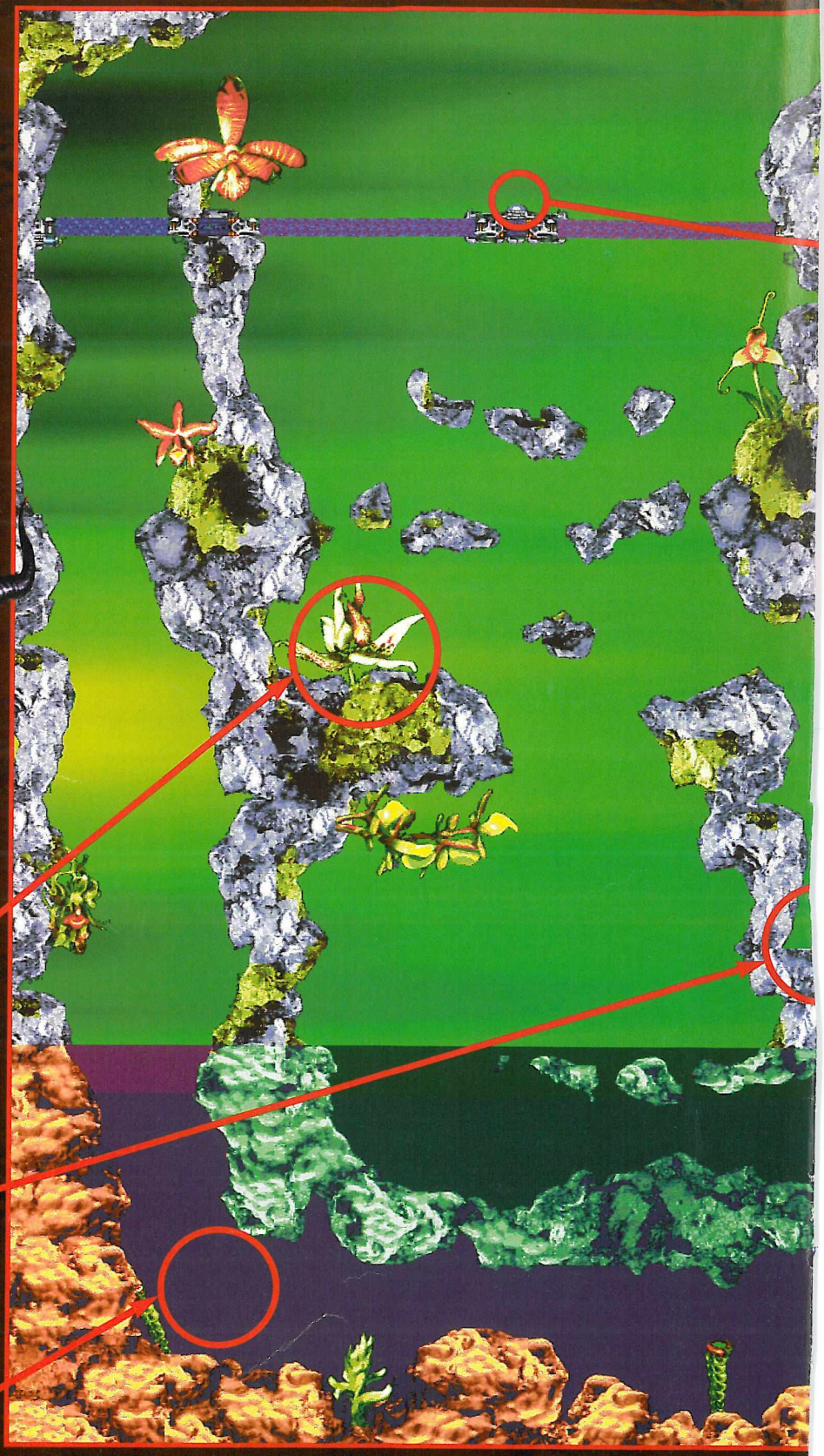
Dix missiles sont disponibles dans le creux de cette caverne, ne les négligez pas !

Ces poissons géants inoffensifs n'en restent pas moins mortels si, d'aventure, vous veniez à les toucher !

Au fond de la grotte secrète, vous pourrez récolter une arme qui vous permettra de faire sauter le couvercle du tube géant obstruant le fond de la crevasse inondée. Une fois le couvercle éclaté, vous pourrez voir l'eau s'engouffrer dans l'orifice, provoquant une baisse du niveau général et, par la même occasion, faisant apparaître une grotte qui vous mènera à la sortie.

NIVEAU 8

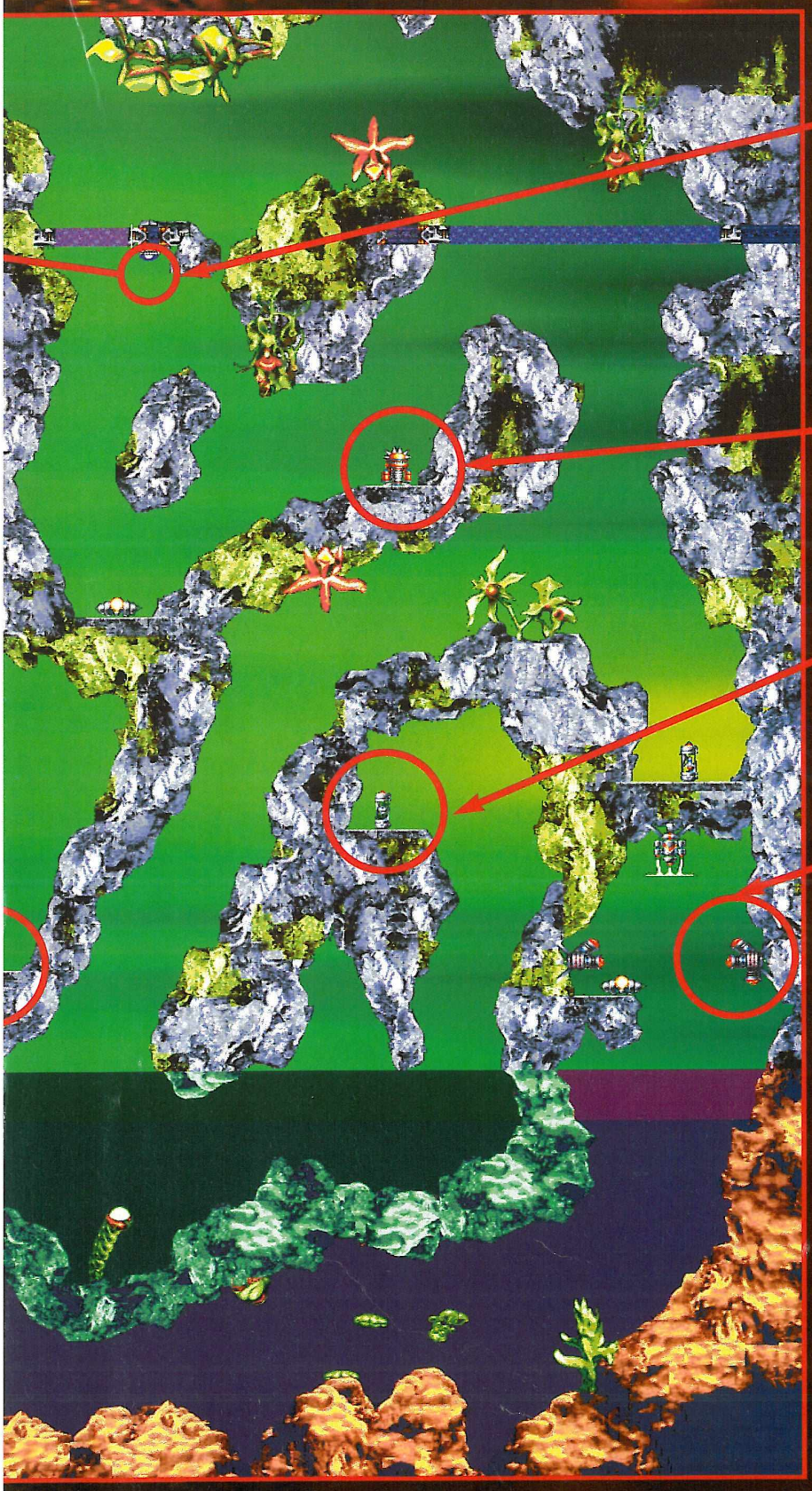
Dans cet avant-dernier niveau, vous devrez récolter une nouvelle arme qui vous permettra de passer le stage et d'atteindre le dernier niveau. Dès le début de cette huitième mine, vous devrez faire le tour de celle-ci pour découvrir le seul endroit qui vous permettra de traverser une barrière protectrice vous empêchant d'atteindre un autre portion du stage. Vous devrez aussi, au plus bas de la mine, évoluer dans une mer d'acide pour atteindre la sortie.



Votre point de départ se situe derrière cette tulipe géante, donc, si vous ne voyez pas votre vaisseau, ne hurlez pas au vol, il est tout simplement caché derrière la grosse plante.

Ne passez pas à côté de ce plot de puissance sans recharger votre arme, ou vous pourriez amèrement le regretter face au prochain gardien !

Pour vous rendre de l'autre côté de la grotte, vous serez obligé d'emprunter un chenal rempli d'acide. N'y traînez surtout pas, ou votre vaisseau n'y résisterait pas...

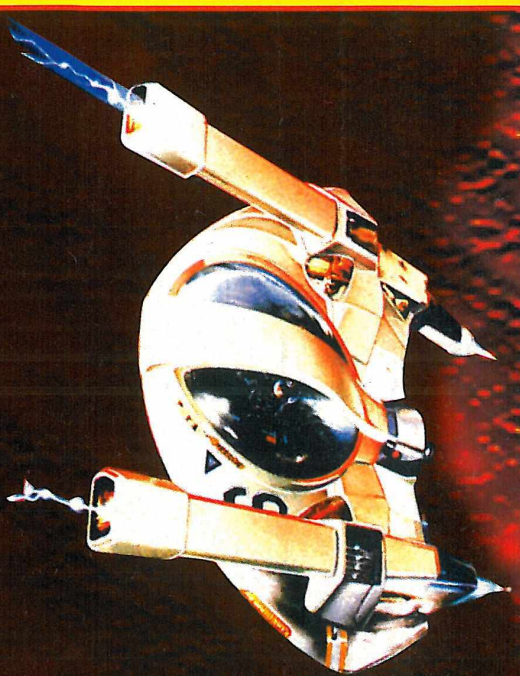


Voici le seul endroit possible qui vous permettra de passer de l'autre côté du champ de force. Tirez dans la boule incandescente se trouvant à la base du champ de force, et celui-ci se coupera automatiquement. Suivez maintenant la même procédure pour le champ de force restant, afin d'effacer cet obstacle infranchissable.

Gare à ce robot sauteur car s'il vous coince contre un mur, vous êtes fait comme un rat !

Le double-laser se trouve à cet endroit. Vous ne pourrez trouver la sortie qu'en vous l'appropriant, alors vite, allez faire vos courses !

C'est ici que se trouve la sortie. Pour la faire apparaître, tirez dans le déflecteur de droite avec votre double-laser. Une dizaine de coups dans sa base, et vous pourrez voir le déflecteur renvoyer vos lasers sur les autres déflecteurs placés dans cette grotte. Une fois votre double-laser épuisé, utilisez votre arme normale pour "finir" le déflecteur de droite et faire apparaître la sortie.

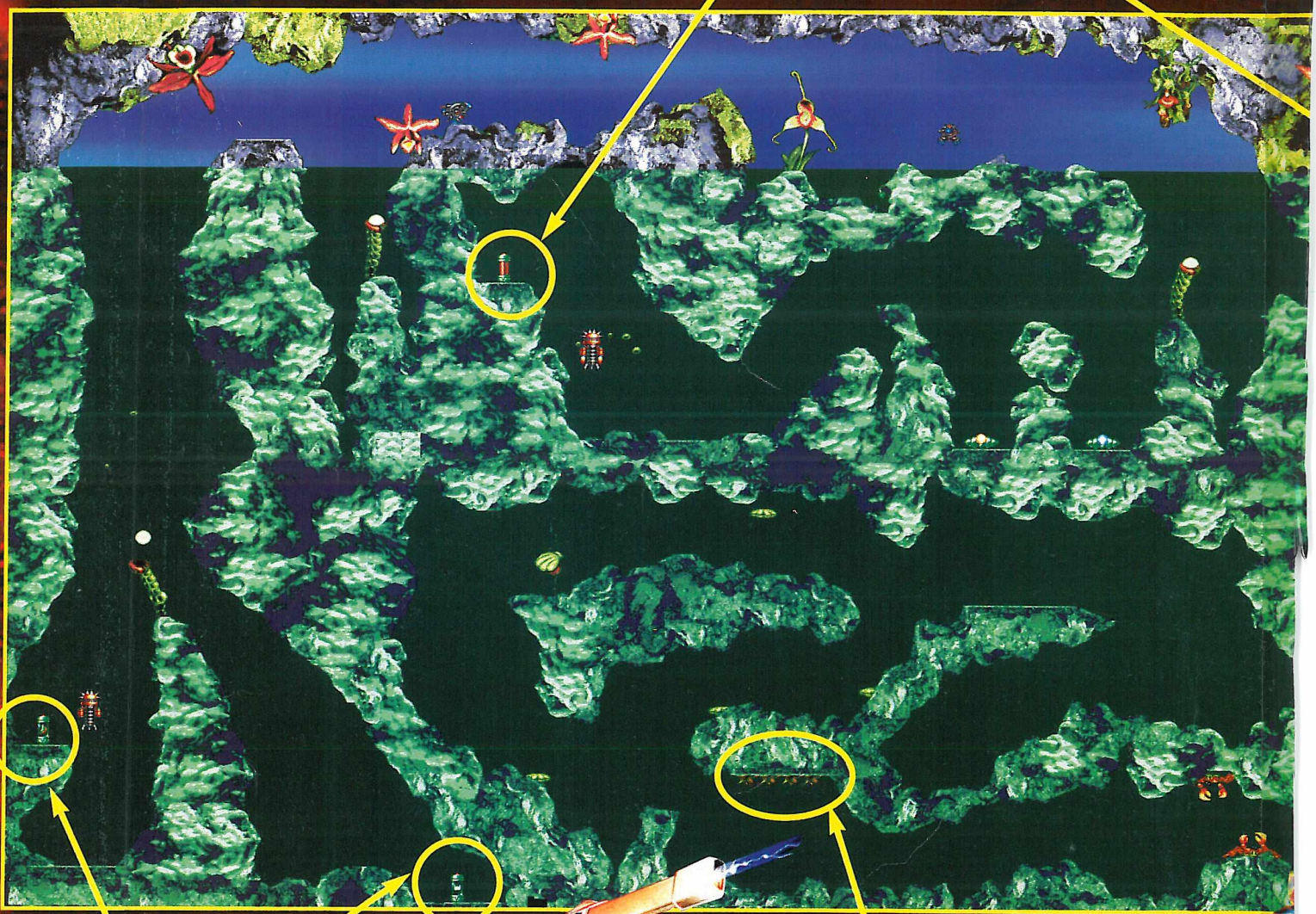


NIVEAU 9

Vous allez aborder votre ultime mission et il est préférable pour vous d'avoir collecté un maximum de vies dans les niveaux précédents, sinon vous n'êtes pas près de voir le Boss de fin ! La difficulté principale dans ce niveau sera de piloter votre vaisseau le mieux possible car l'étroitesse des couloirs et l'inertie de déplacement rendront votre progression particulièrement délicate. Ames sensibles s'abstenir...

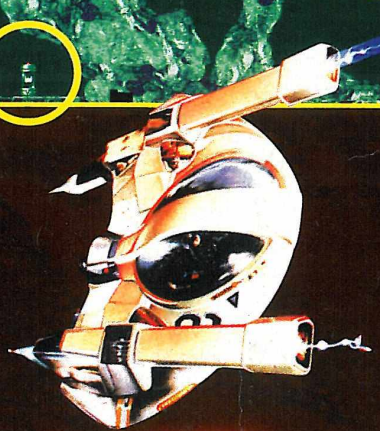
C'est votre dernière occasion d'augmenter votre puissance de feu, mais prenez garde au robot qui en garde l'accès car il ne vous fera aucun cadeau !

Cette clef vous sera indispensable pour désactiver la première barrière électrique qui vous bouche le passage.



Le cristal nucléaire vous permettra d'exterminer le Boss final plus facilement...

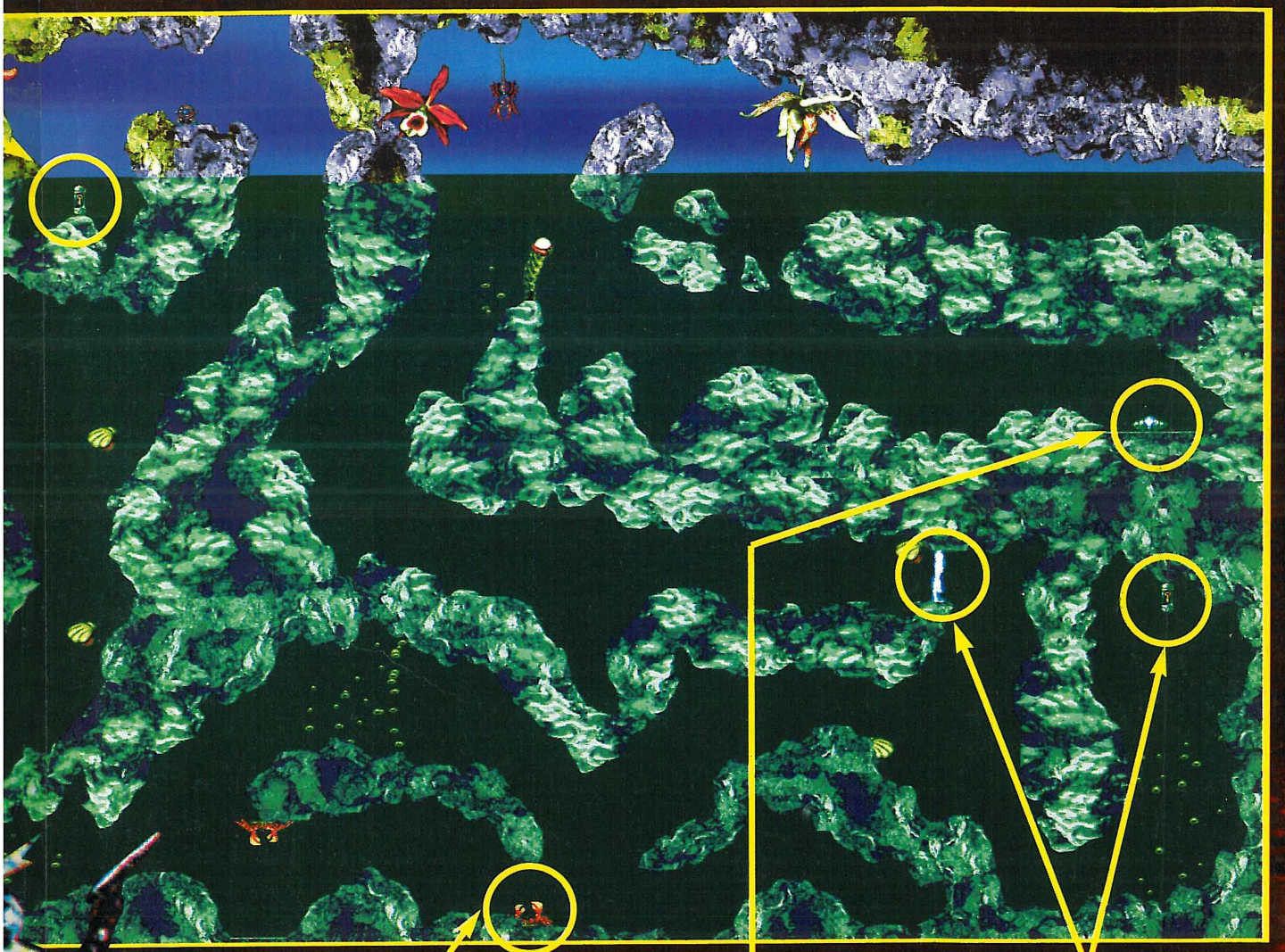
Ne négligez pas cette vie car elle vous permettra de recommencer le niveau à volonté.



Ces boules ornées de pics n'attendent que vous pour tomber, esquivez-les du mieux possible !

BOSS DE FIN

Pour expédier cette terrine de crabe en enfer, il faudra vous armer de patience car le bougre est particulièrement dur à cuire et, comme dirait Danboss, "C'est un chaud d'la galette" ! Dans un premier temps, postez-vous en haut à gauche de l'écran et canardez-le tous azimuts en évitant sa queue maléfique. Puis, lorsque vous l'aurez bien cartonné, il va se transformer en limace rose fluorescente : esquivez ses attaques au maximum, tout en lui tirant dessus constamment ; avec un peu de chance, vous devriez en venir à bout !



Ces crabes sont particulièrement voraces ! Exterminez-les le plus vite possible en évitant l'attaque fulgurante de leurs pinces mortelles.

Votre dernière occasion de recharger votre bouclier se trouve ici ! Profitez-en car après, vous devrez affronter le Boss final...

Même principe que pour la clef précédente, méfiez-vous toutefois du courant ascendant qui peut vous être fatal.

Dossier réalisé par Manu dit "Capitaine Kirk", Danboss dit "Monsieur Spok", Julien dit "Le Klingon" et Pascal dit "Mademoiselle Ouroura"...

Complétez votre collection !

LE CLASSEUR MEGA FORCE

Pratique pour conserver vos anciens exemplaires sans les abîmer, il peut contenir jusqu'à 12 exemplaires de votre magazine préféré. MAIS ATTENTION : ce classeur est destiné aux exemplaires de Mega Force dans son ANCIEN FORMAT (210 x 288), soit du numéro 1 au 14 inclus. D'autre part, ce sont là des fins de stock et cette offre est valable dans la limite des stocks disponibles. Destiné à ranger vos anciens numéros jusqu'au n°14, il peut être commandé à la pièce, mais nous vous proposons également 2 offres spéciales :

– le "PACK A" : 5 anciens numéros au choix + 1 classeur = 220 FF port compris !

– le "PACK B" : 12 anciens numéros au choix + 1 classeur = 420 FF port compris !

Bon de commande

à renvoyer à MEGAPRESS, Pin's/Réassort, 103, boulevard MAC DONALD, 75019 PARIS

☐ **Je commande des anciens numéros de MEGA FORCE** ☐ **au prix unitaire de 40F (France, port compris)**
☐ **au prix unitaire de 50F (Etranger, port compris)**

Le n° 9 est livré avec la K7 vidéo SEGA n°1.

☐ n°3 ☐ n°4 ☐ n°5 ☐ n°6 ☐ n°7 ☐ n°8 ☐ n°9 ☐ n°10 ☐ n°11 ☐ n°12 ☐ n°13 ☐ n°14 ☐ n° 15 ☐ n°16 ☐ n°17 ☐ n°18
☐ n°19 ☐ n°20 ☐ n°21 ☐ n°22 ☐ n°23 ☐ n°24 ☐ n°25 ☐ n°26 ☐ Hors-Série n°1

soit un total de ..... (nb d'exemplaires) x ..... (prix unitaire) = ... FF

☐ **Je commande l'offre spéciale "classeur"** ☐ **"PACK A"** ☐ **au prix de 220 FF (France et DOM-TOM, port compris)**
☐ **au prix de 270 FF (reste du monde, port compris)**

Indiquer ici les 5 anciens numéros désirés ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ **"PACK B"** ☐ **au prix de 420 FF (France et DOM-TOM, port compris)**
☐ **au prix de 520 FF (reste du monde, port compris)**

Indiquer ici les 12 numéros choisis : ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ **Je commande ..... pin's MEGAFORCE (modèle carré : 30F, prix unitaire)**

☐ **Je commande ..... classeur à (210 x 288mm) :** ☐ **65F (France, port inclus)** ☐ **75F port (Étranger, port inclus)**

NOM : ..... **PRÉNOM :** .....

ADRESSE : .....

.....

CP : ..... **VILLE :** .....

PAYS : ..... **TÉL. :** ..... **AGE :** .....

Total de mon chèque, établi à l'ordre de MEGAFORCE :

..... **FF**

J'AI UNE ☐ **• MASTER SYSTEM** ☐ **• MEGADRIVE** ☐ **• GAME GEAR** ☐ **• MEGA CD**

LES TESTS DU MOIS

Mega Force ayant légèrement changé sa maquette ainsi que le système de notation des jeux, nous avons jugé utile de créer cette page qui décortique un test. D'un coup d'œil, d'un seul, vous pourrez également mater toutes les notes qu'ont obtenu les tests du mois. C'est pas cool, ça ?

LA LÉGENDE

Très technique, la légende peut aussi bien être descriptive que technique. Précise et complète, elle vous permet également de mieux appréhender le contenu du jeu.

LE DRAPEAU

Et voici le pays d'origine du jeu. Attention, si vous n'avez pas la machine du bon pays, prévoyez un adaptateur.

LA MACHINE

Ça, c'est le nom de la machine sur lequel tourne le jeu !

LOGO ZAPPING

Le mot Zapping, là, écrit en gros, signifie que la page que vous avez sous les yeux n'est pas une "Preview", n'est pas non plus une "News" ni un reportage. Zapping veut tout simplement dire que c'est d'un Zapping dont il s'agit.

LES NOTES

Chaque note est justifiée par un commentaire explicatif.

ZAPPING

MEGADRIVE JAP • MEGADRIVE JAP • MEGADRIVE JAP • MEGADRIVE

MONSTER WORLD IV

Ho, ho, ho... Je me présente, je suis un génie, un lointain cousin du génie de la lampe et d'ailleurs, moi aussi, j'habite dans une lampe. J'en ai vus, des guerriers légendaires et des héros sauver le monde des monstres (Monster World), seuls contre tous ! Moi-même, à chaque crise, j'ai aidé ces courageux à réussir leur quête impossible, et tous ont pu réinstaller une paix durable. Durable ? Pas vraiment, puisque de nouveaux monstres ont décidé de semer la zizanie dans "Monster World" ! La situation n'est pas reluisante car, cette fois, les monstres sont encore plus laids -et de loin !- et plus féroces que jamais... Mais que vois-je ? Une ravissante jeune fille blonde aux yeux bleus qui veut remettre de l'ordre dans tout ça. Quel courage [illegible] s'appelle [illegible]sshia et [illegible] pour tous les autres héros, je vais l'aider dans sa mission. Elle devra trouver ma lampe puis la frotter très fort pour que je puisse lui venir en aide, car je peux faire des miracles... Une nouvelle légende commence, la quatrième... Ho, ho, ho...

Voici quelques-uns des nombreux monstres... Selon leur résistance, vous devrez les toucher une ou plusieurs fois. Lorsqu'ils meurent, ils vous donnent des objets (argent, cœur...).

Vous débutez votre a[illegible]re avec un bouclier, une cotte de mailles ainsi qu'un sabre et vou[illegible]urrez trouver d'autres objets pendant le jeu. Appuyez sur "Start" [illegible]ur obtenir l'inventaire de ce que vous possédez.

Voici un marchand ! Vous pouvez aussi trouver une boutique pour acheter par exemple un bouclier ou une épée plus puissante.

Avant d'entrer dans les maisons, vous ne voyez que l'extérieur mais ensuite, l'intérieur apparaît ! Une fois dedans, vous pouvez encore trouver d'autres portes...

C'est à l'intérieur d'un p[illegible] que vous avez trouvé un passage menan[illegible] grottes, mais celles-ci sont infestées d[illegible] monstres ! Heureusement, certains d'entre eux vous rapportent des cœurs...

Détruisez ce monstre en touchant sa tête plusieurs fois. Vous obtiendrez une lampe magique qui vous permettra de sortir de la tour.

Vous pouvez marcher, courir, sauter, descendre, grimper aux cordes, ouvrir des portes, vous protéger derrière votre bouclier, utiliser votre ami oiseau (le lancer, voler avec...) et utiliser votre épée de 4 façons (coup direct, vers le bas, vers le haut et en diagonale).

Regardez, il y a une goutte. Ramassez-en 10 pour gagner une vie.

A[illegible], des pics sortent du sol et du plafond. Dans cette tour, vous devrez tuer tous les ennemis pour trouver les clés et activer les passages secrets.

Discutez avec toutes les personnes que vous rencontrez. Parfo[illegible] aussi répondre à leurs questions.

✦ L'AVIS DE MEGA FOR[illegible] ✦

[illegible] un jeu d'aventure qui offre en [illegible] savant mélange [illegible]action et de réflexion ! Mê[illegible]crit en japonais, on accroche tout de suite grâ[illegible]n beau personnage hyper-maniable, qui peut réal[illegible]resque toutes les actions qu'on lui demande. Berc[illegible] des musiques enchanteresses, vous découvrirez [illegible]paysages fantastiques, des monstres curieux [illegible]tout, vous devrez faire preuve d'une grande agili[illegible]ur surmonter les nombreux pièges... Ce jeu est [illegible]nnement difficile, mais sa grandeur vous garantit tout de même de longues heures d'amusement ! Un très bon jeu qui vous surprendra à plusieurs reprises et que vous pouvez acheter sans crainte.

FRANCIS

MEGADRIVE

JEU IMPORT

SON 15/20

Des musiques très douces accompagnent le personnage dans son aventure. Il y a aussi quelques effets spéciaux qui rendent le jeu encore plus divertissant.

GRAPHISME 15/20

Asshia, les monstres et les autres personnages sont très bien dessinés. Les paysages sont beaux, avec des couleurs pastel et des effets de lumière.

ANIMATION 13/20

Le personnage est assez fluide et possède un grand nombre de mouvements. Dans l'ensemble, c'est bien mais il y a des petits défauts...

MANIABILITE 18/20

Aucune difficulté pour contrôler le personnage dans toutes ses actions. Il réagit au quart de tour avec une grande précision. C'est très agréable !

INTÉRET 17/20

Même si vous ne connaissez pas le japonais, vous réussirez à vous débrouiller. Les énigmes sont intéressantes, avec un bon mélange d'action et de réflexion.

✦ AVENTURE ✦

EDITEUR : SEGA
TAILLE DE LA CARTOUCHE : 12 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOM[illegible]RE DE NIVEAUX : 6
[illegible]BRE DE JOUEURS : 1
[illegible]NTINUES : OUI
[illegible]AUVEGARDE : OUI

+ Les actions du pers[illegible]
+ La vue inter[illegible]naisons
+ Les nom[illegible]nstres
+ Les énigmes
- J'connais pas le japonais...

88%

LE TITRE

Aucun commentaire...

LE "VIDÉO-METRE"

Il met en lumière les points forts et faibles du jeu.

L'AVIS DE MEGAFORCE

On a bien insisté sur le fait que l'avis était de Mega Force, il n'est d'aucun autre journal. Son rôle principal consiste à vous rappeler que vous ne lisez pas le Chasseur Français ou Infos du Monde, mais bel et bien Mega Force. En bas de ce pavé, la signature de l'artiste concluant son avis sur le jeu. Tout comme pour Mega Force, c'est bien de son avis dont il s'agit et non pas de celui de Julia Roberts.

LE PAVÉ TECHNIQUE

En un coup d'œil, il vous apprend tout ce qu'il faut savoir sur les caractéristiques du jeu en question.

LE SCHMÜRZ

Vous me reconnaissez, c'est moi Schmürz. Tantôt je suis heureux, tantôt je fais la gueule, tout dépend de la note obtenue par le jeu...

LA NOTE

C'est comme à l'école, elle sanctionne les mauvais élèves ou félicite les meilleurs.

Plus de 90% : fabuleux
De 80 à 89% : très bon
De 70 à 79% : bon
De 60 à 69%: moyen
De 50 à 59% : médiocre
De 00 à 49% : daube

LES TESTS DU MOIS

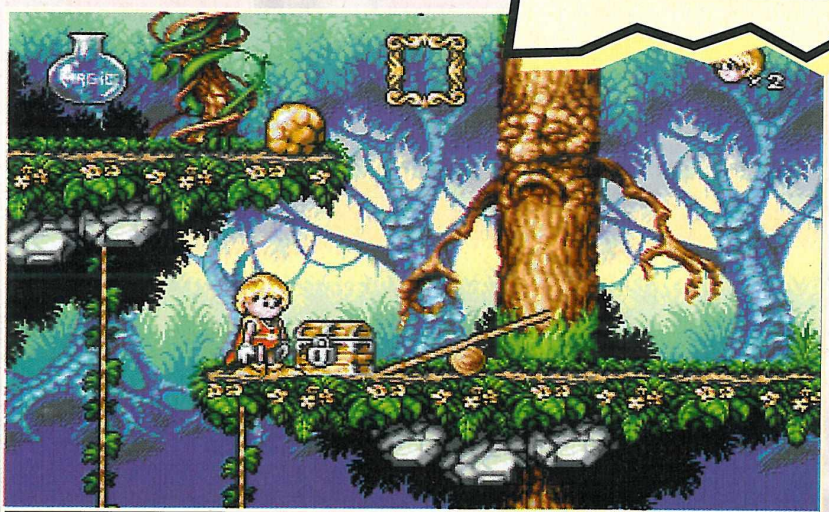
FLINK	95%	MD	OFFICIEL	RAGNACENTY	84%	MD	IMPORT	MEGA BOMBERMAN	78%	MD	OFFICIEL
AERO THE ACRO-BAT	92%	MD	OFFICIEL	BALL Z	84%	MD	OFFICIEL	NOBUNAGA'S AMBITION	72%	MD	IMPORT
MORTAL KOMBAT II	91%	MD	OFFICIEL	REBEL ASSAULT	83%	M-CD	OFFICIEL	CAPTAIN LANG	70%	MD	IMPORT
ASTÉRIX	90%	GG	OFFICIEL	TAZMANIA II	80%	MD	OFFICIEL	WORLD CUP USA'94	70%	M-CD	OFFICIEL
MONSTER WORLD IV	88%	MD	IMPORT	TITI & GROS MINET	80%	MD	OFFICIEL	BRUTAL	69%	M-CD	IMPORT
BEYOND THE LIMITS	86%	M-CD	IMPORT	FATAL FURY II	79%	MD	IMPORT	MEGA RACE	68%	M-CD	OFFICIEL
SENSIBLE SOCCER	85%	M-CD	OFFICIEL					DYNAMITE HEADDY	65%	GG	OFFICIEL

ZAP

Alors, si ma mémoire de jeune apprenti sorcier est bonne, je dois mettre une feuille magique, une plume d'aigle et un anneau d'argent... À moins que ce ne soit plutôt un anneau d'argent, une feuille magique et une plume d'aigle. Non, je crois que c'est une plume d'aigle, un anneau d'argent et une feuille magique... Hum, Hum, tout bien pensé, je vais mettre d'abord l'anneau d'argent, puis la plume d'aigle et enfin la feuille magique. Qu'est-ce que vous en pensez, vous ? Vous dites la feuille magique, l'anneau d'argent puis la plume d'aigle ? Non, je vais mettre dans le chaudron la plume d'aigle puis la feuille magique et enfin l'anneau d'argent. Gloup, gloup...

Attendons que tout se mélange bien et normalement, nous devrions obtenir un "pousse-rapide" très efficace. Avec cette potion, je vais pouvoir faire grandir instantanément cette petite plante et arriver tout en haut de cette montagne. Shlouk, bluck... Booummm ! Mince, c'est encore raté. J'ai dû me tromper d'ingrédients...

Attention, vous devez changer de plate-forme avant que le chiffre indiqué dessus n'arrive à zéro. Sinon, c'est l'explosion.



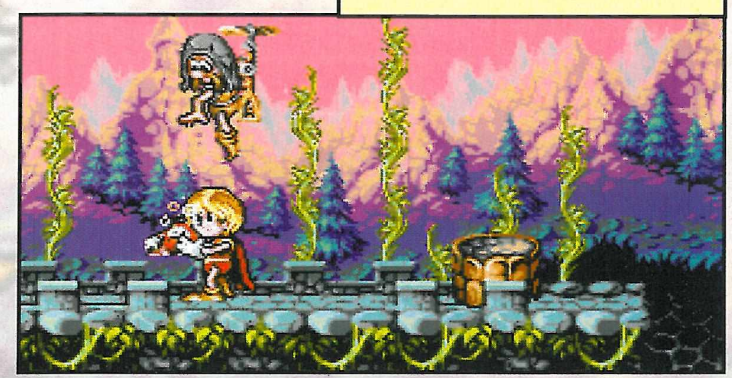
Avez-vous une clé pour ouvrir ce coffre ? Essayez tous les chemins possibles car des coffres peuvent alors apparaître...

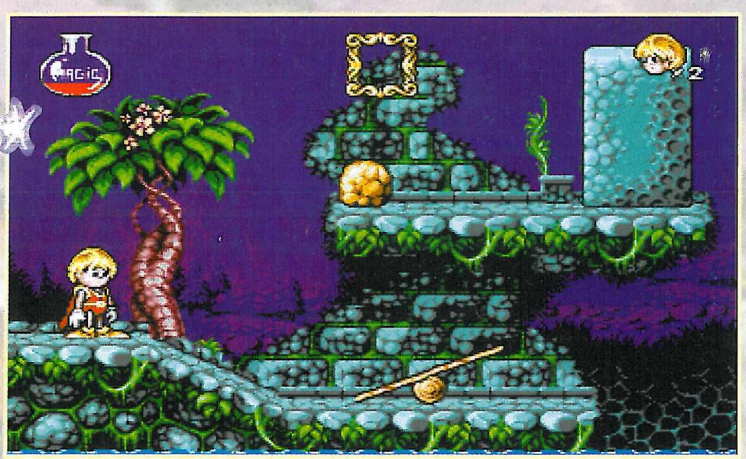
Avancez ou reculez pour changer votre vitesse, baissez la tête ou sautez hors du wagon pour éviter les obstacles.

ink

Voici l'entrée d'une grotte !

Ce vieil homme vous lance des petits ennemis. Assommez-les puis lancez-les en direction du vieil homme. Il tombera de son hélicoptère et vous pourrez le prendre à votre tour...





Sautez pour attraper le rocher. Utilisez-le pour vous permettre de monter. Poussez le gros bloc de pierre dans l'eau pour vous faire un pont.

ET UN PEU DE MAGIE...

L'ordinateur ne vous donne pas l'ordre exact des ingrédients, sauf pour le sort "rétrécir". Ce sera à vous de faire les tests... Voici quelques-uns des sorts disponibles.

SORT "POUSSE-RAPIDE"
FEUILLE MAGIQUE + PLUME D'AIGLE + ANNEAU D'ARGENT

SORT "ÉCLAIR"
ANNEAU DIAMANT + PLUME D'AIGLE + ANNEAU DIAMANT

SORT "RÉTRÉCIR"
MIROIR + COLLIER + AMULETTE

SORT "DÉMON"
MIROIR + ANNEAU D'OR + COLLIER

SORT "BOUCLIER"
ANNEAU D'OR + LARME + ANNEAU DE DIAMANT

SORT "BOMBE-SPIRITE"
PLUME D'AIGLE + FEUILLE MAGIQUE + ANNEAU D'OR

✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

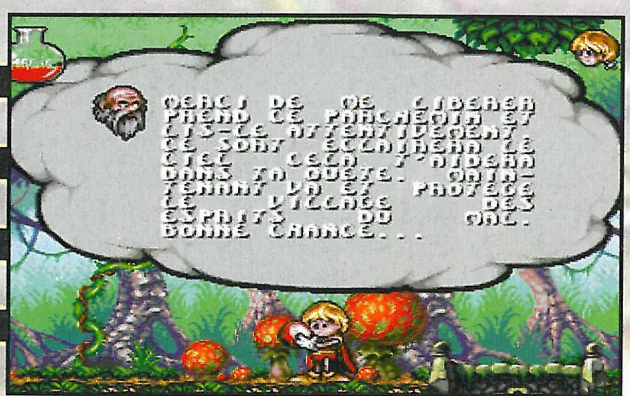
Flink est un jeu de plates-formes, avec des épreuves d'agilité et des monstres à éliminer en leur sautant dessus. Mais c'est aussi un jeu d'aventure puisqu'il est possible de revenir au début pour ouvrir un coffre ou pour trouver des ingrédients, et qu'il y a une mission précise à accomplir... Sans codes ni sauvegardes, ce jeu est en plus criblé de pièges qu'il vous faudra analyser précautionneusement ! Très difficile, passionnant, vous en aurez pour votre argent. Les graphismes sont à tomber à la renverse de par leur originalité, mais aussi par le nombre de couleurs, soit 256 ! On a l'impression de regarder un dessin animé et les musiques ont quelque chose de spécial, qui ajoute encore plus de magie. Flink est un véritable chef-d'œuvre qui ridiculise tous les autres jeux et qui donne un nouveau souffle à notre Megadrive. Économisez !...

FRANCIS

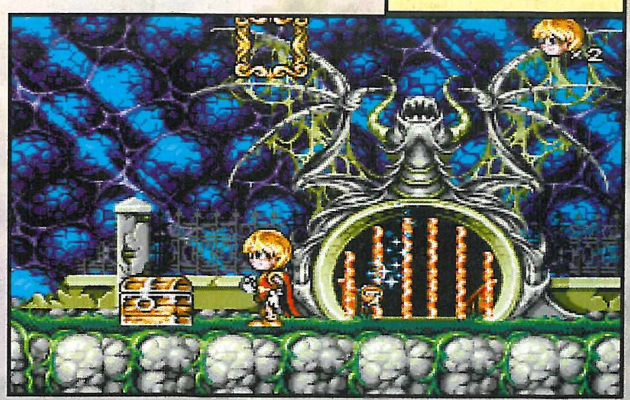
LA CARTE

Déplacez votre personnage depuis la pancarte "Départ" jusqu'au premier poteau. Lorsque vous terminez un niveau, un drapeau se place sur le poteau puis vous revenez sur cette carte. Alors, le poteau suivant apparaît. Déplacez-vous librement, et retournez au précédent niveau, par exemple pour recherche un objet qu'il vous manque. Une fois en possession de votre objet, vous pouvez sortir du niveau sans être obligé de le refaire entièrement. Un conseil, notez à chaque fois où vous avez obtenu tel ou tel objet pour y retourner en cas de besoin et ne pas chercher inutilement pendant des heures...

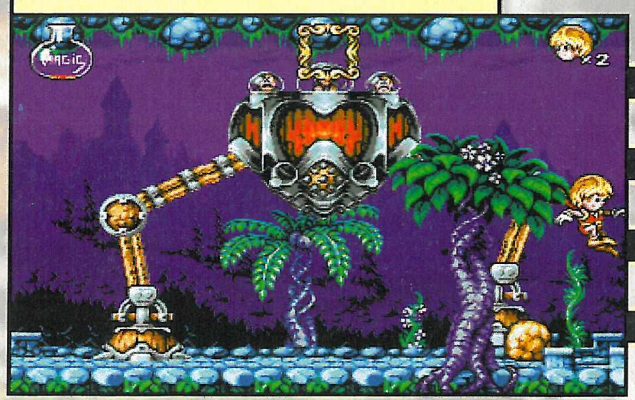
Cette pancarte indique que vous allez rencontrer un Boss. Si vous gagnez, la pancarte se brisera. Vous ne pouvez plus retourner à cet endroit, pour affronter le Boss. Celui que vous allez rencontrer est monstrueux. Pour le vaincre, grimpez tout en haut de la corde et sautez-lui sur la tête. Recommencez la manip' plusieurs fois...



Vous voici devant la porte magique ! Mais pour l'ouvrir, vous devez posséder 4 cristaux et donc avoir vaincu les gardiens : de la forêt, du village, des nuages et de l'intérieur de l'arbre. Quatre Boss terrifiants !



Tout en courant vers la droite, ramassez un bloc de pierre puis utilisez les grosses feuilles comme tremplin, et lancez le bloc de façon à casser les cabines en verre.



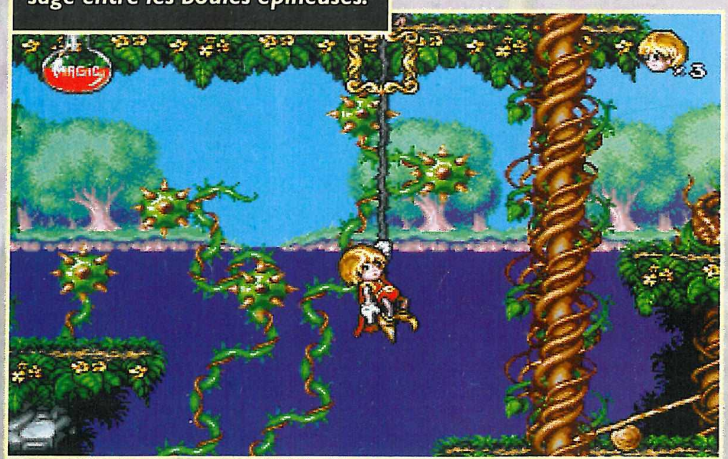
Ramassez les objets qui se trouvent sur le sol, sous l'eau (Flink sait nager), ou bien volez les marchands en leur sautant deux fois sur la tête.

À tout moment, vous pouvez relire les sorts que vous connaissez. Vous pouvez créer des potions, les utiliser ainsi que les clés. Le petit chiffre sous chaque objet indique la quantité dont vous disposez. Si vous avez noté où vous les avez trouvés, rien ne vous empêche d'y retourner en chercher. Attention, les monstres reviennent...

Voilà ce qui arrive si vous vous trompez dans votre recette magique !

Utilisez le sort "rétrécir" pour pouvoir entrer dans le tronc de l'arbre.

Un singe fait avancer la corde pendant que Flink monte ou descend pour se frayer un passage entre les boules épineuses.



Attendez que la main soit ouverte pour rebondir dessus et passez !

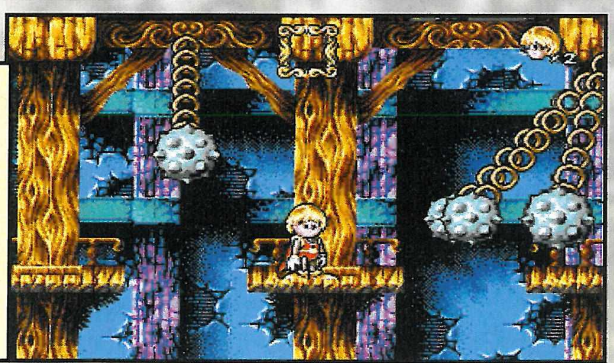
QUELQUES SPÉCIMENS DE MONSTRES...

Utilisez la grosse feuille verte pour sauter plus haut. Rebondissez sur les coffres pour les ouvrir. Vous pouvez trouver de l'énergie, des vies, des clés, des sorts ou des messages d'aide.

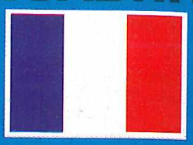
Une seule solution pour passer : sauter de feuille en feuille pour arriver de l'autre côté. Il y a du vent et les feuilles bougent un peu n'importe comment. Le jeu est rempli d'obstacles de ce genre...

Lancez le rocher sur le tronc pour le faire descendre. Ensuite, sautez dessus puis continuez à faire des bonds sur les autres troncs pour franchir le trou.

Un peu de sang-froid, voyons ! Sautez sur la droite et restez bien au centre. Les boules se déplacent uniquement en cercle.



MEGADRIVE



SON 15/20

Les effets spéciaux sont agréables, quant aux musiques, elles font vraiment synthétiques. Le genre est curieux mais, ma foi, c'est divertissant et rigolo.

GRAPHISME 20/20

Mais comment ont-ils fait ? On peut dire que c'est la perfection. Flink est l'un des premiers jeux en 256 couleurs ! Les monstres ont de ces têtes...

ANIMATION 18/20

Qu'est-ce que c'est bien animé ! On n'est pas tranquille un instant, il faut toujours éviter quelque chose... On se croirait devant un dessin animé.

MANIABILITÉ 17/20

Flink obéit parfaitement, avec rapidité et précision. Ce n'est pas toujours facile de toucher deux fois de suite un monstre pour lui voler ses marchan-

INTÉRET 18/20

Que dire ?... Flink est à ce niveau extraordinaire, une fois la manette en main, on ne peut plus la lâcher. Ça, c'est du jeu !

✦ ACTION/AVENTURE ✦

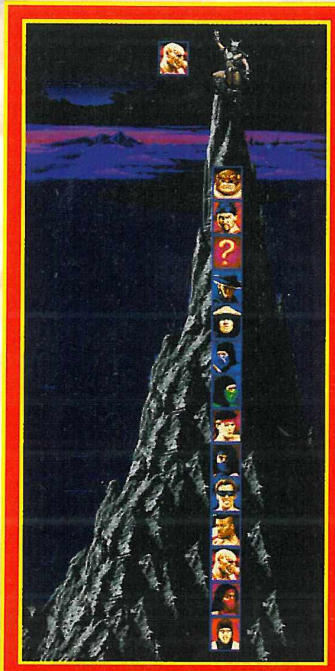
ÉDITEUR : PSYGNOSIS
TAILLE CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 20
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : OUI

- \+ *Préparer les sorts*
- \+ *Les épreuves d'agilité*
- \+ *L'animation*
- \+ *Les Boss*
- \- *Pas de sauvegarde !*

95%

ZAPPING

À l'approche des vacances, ne sachant quelle destination choisir, je décidais de me rendre à l'agence de voyage la plus proche. Par chance, à deux rues de la rédaction, se trouve la "Shao Kahn Travel Agency", connue de tous ici pour l'organisation de périples mouvementés. Il y a moins d'un an, le 13 septembre 1993 pour être exact, nous avions bénéficié d'une extraordinaire promotion sur la visite d'un temple Shaolin où se déroulait alors un tournoi d'arts martiaux endiablé. Or, en cette fin de mois de juillet torride, la vitrine vante les mérites de l'"OutWorld", petite contrée quelque peu éloignée du monde terrestre. Le forfait proposé comporte un aller-retour, un séjour en hôtel quatre étoiles avec piscine, des balades en forêt et des excursions dans les endroits touristiques du coin comme les gorges du fleuve Pit II. Mon sang ne fit qu'un tour et j'optais sans réfléchir pour ce package nommé "Mortal Kombat II"...



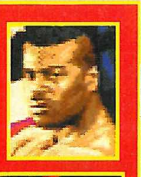
LA PETITE HISTOIRE

L'"OutWorld" vous tend les bras (les moignons, me souffle Jax dans le creux de l'oreille !) et vous vous y engouffrez sans véritablement savoir ce qui vous attend. Il n'y a qu'à suivre Baraka, mutant de ce monde, dans l'ascension de la montagne des douleurs jusqu'à la confrontation avec Shao Kahn lui-même comme ultime épreuve. Quinze étapes au total, exclusivement réservées aux plus habiles. D'autant que Kintaro, frère de Goro, vous mènera la vie dure, croyez-moi !

MORTAL

MILEENA

BARAKA



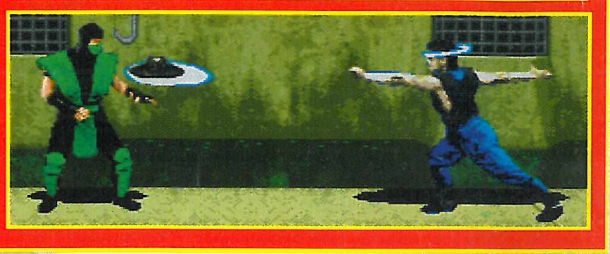
JAX

KITANA

LES NOUVEAUX PERSONNAGES

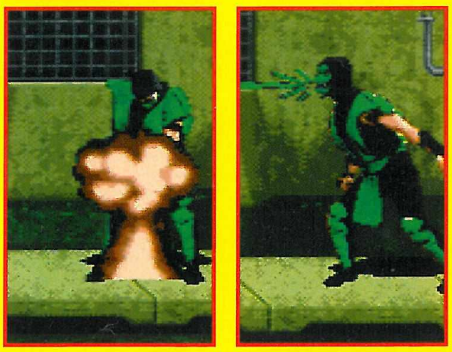
Sept nouveaux personnages ? Pas tout à fait. Les fans de la série ont forcément entendu parler de Shang Tsung, le vilain de la première version, Kung Lao, moine Shaolin défait par Shang Tsung, Reptile, l'âme damnée de Shang Tsung et Jackson Bridge alias Jax, lieutenant de l'armée US et ami de Sonya Blade. Quant à Mileena et Kitana, il s'agit de deux sœurs à la solde de Shao Kahn, comme Baraka.

KUNG LAO



KOMBAT II

REPTILE



SHANG TSUNG

✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

Entre la cassette promotionnelle que nous avons pu visionner dans le car équipé de l'air conditionné (on manque vite d'oxygène une fois dans l'"OutWorld", surtout avec Scorpion dans les environs) et la réalité, une fois sur place, nous fûmes relativement surpris de ne constater aucune différence. Bien que les autochtones se ressemblent tous plus ou moins, ils sont plus faciles d'approche que l'an passé du fait des nouveaux "moyens de communication" (entre 4 et 5 coups supplémentaires) mis à la disposition des visiteurs. C'est en revanche la croix et la bannière pour réussir à joindre Shao Kahn, le chef de village, et Kintaro, le G.O. kiné du centre. Mais on ne va quand même pas regretter la présence d'un vrai challenge ! Seul regret : on entendait mal la musique et les commentaires dans le car et cela ne change pas en vrai. Bilan de l'opération : un fabuleux album photo et 10 kilos de muscles en plus. Satisfaisant, non ?

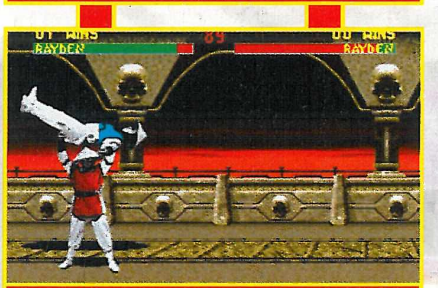
BENJI

LES NOUVEAUX COUPS

Kano et Sonya, enchaînés dans le palais de Shao Kahn, attendent que l'un des cinq combattants présents dans la version précédente se décide à venir les délivrer. Mais Shao Kahn connaît (hélas !) toutes leurs anciennes techniques. Ainsi, une année d'entraînement aura servi à la découverte de nouveaux mouvements pour Liu Kang, Sub-Zero, Rayden, Scorpion et Johnny Cage, dont voici un petit échantillon. Quelques chances supplémentaires de gagner ? Espérons-le !

JOHNNY CAGE

LIU KANG

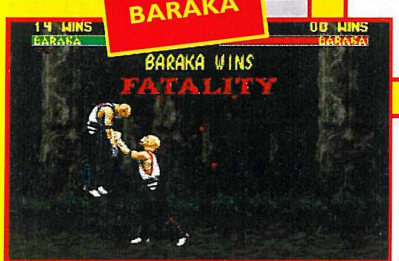


RAYDEN

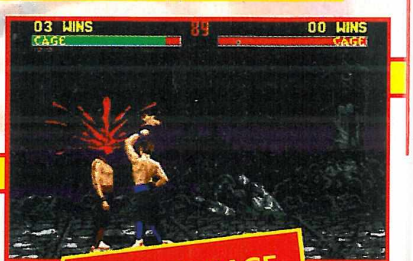
SCORPION

La foire aux globules peut commencer ! Dès que s'inscrit le désormais fameux "FINISH HIM / HER !" à l'écran, aucune hésitation, aucun scrupule, exécutez la fatalité adaptée ! Attention, car vous avez peu de temps pour effectuer la manip souvent bien longue. Après de longues heures d'entraînement cependant, vous devriez y parvenir sans trop de mal. (N.B. : les personnages possèdent ici plusieurs fatalités différentes les unes des autres et tout aussi spectaculaires).

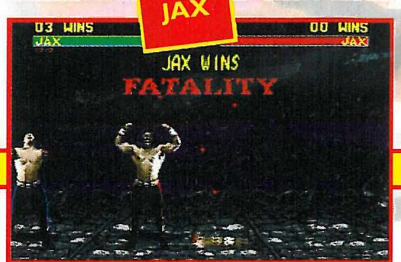
BARAKA

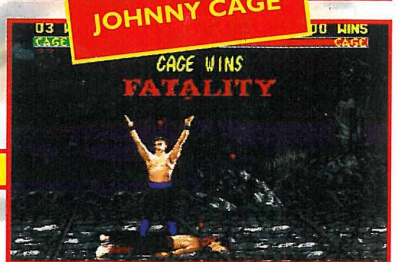


JAX



JOHNNY CAGE





Les Babalities et les Friendships sont des fatalités burlesques où l'adversaire se tranforme en bébé, par exemple. Saurez-vous trouver l'astuce pour obtenir le bon résultat ?... Allez, je vous aide, tous les coups de MK2 sont, à quelques exceptions près, identiques sur Megadrive et dans les salles d'arcade.

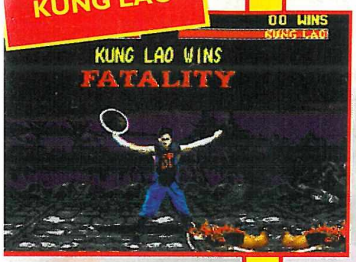
REPTILE

MORTAL K

SUB-ZERO

Trois nouveaux décors = trois nouvelles fatalités. Le Pit n°2, le plafond pourvu de pieux acérés ("Spikes") et la piscine à l'acide nitrique ("Pool"). Une manip spéciale est à effectuer pour tout réussir mais je vais vous aider pour la "Dead Pool Fatality" : maintenez Low Punch et Low Kick enfoncés pendant que vous avancez à côté de l'adversaire puis donnez-lui un uppercut (Bas + High Punch).

KUNG LAO



MILEENA

Après Reptile, c'est au tour de Jade, Noob Saibot et Smoke (ninja ultra-rapide aux pouvoirs de Scorpion) d'incarner les personnages cachés du jeu. Pour ce dernier, faites Bas + Start rapidement quand la tête du programmeur Dan Forden apparaît et s'écrit "Toasty !" (cela arrive après plusieurs uppercuts de suite). De même, dans le stage "Living Forest" (voir photo), vous pourrez voir Jade montrer sa tête alors qu'elle se cache derrière l'un des arbres centenaires !

OMBAT II

MEGADRIVE

SON 12/20

Bande-son pourvue d'une voix off quasi-inexistante, de bruitages agaçants et d'un banal fond musical. Le qualificatif adéquat est : insignifiant.

GRAPHISME 18/20

La Megadrive n'a décidément pas fini de nous étonner. Les acteurs digitalisés sont hyper-réalistes, comme la plupart des décors de fond.

ANIMATION 17/20

Aucun ralentissement à noter. On regrette seulement l'étrange collision des sprites parfois et la relative lenteur du tout par rapport à l'arcade.

MANIABILITÉ 16/20

Bien que tout se fasse, quel que soit le paddle (3 ou 6 boutons), certains coups spéciaux (fatalités...) demandent des heures d'entraînement.

INTÉRET 18/20

De somptueux graphismes, un son qui pêche, quelques bugs légers et 12 personnages que l'on aurait aimé maîtriser plus rapidement...

✦ BASTON ✦

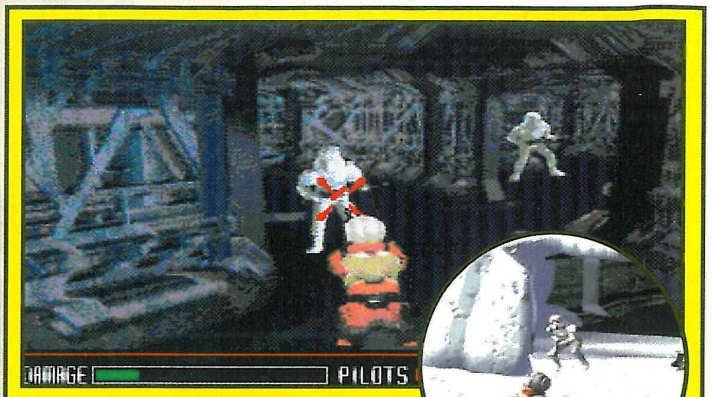
ÉDITEUR : ACCLAIM
TAILLE CARTOUCHE : 24 Mb
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 5
NOMBRE DE NIVEAUX : 14
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : OUI

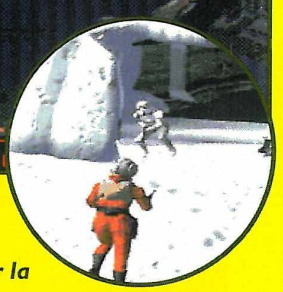
- *Images digits fabuleuses*
- *Nombreuses fatalités*
- *Un "OutWorld" réussi*
- *Où est la tronçonneuse ?*
- *Son "pourrave"*

91%

ZAPPING

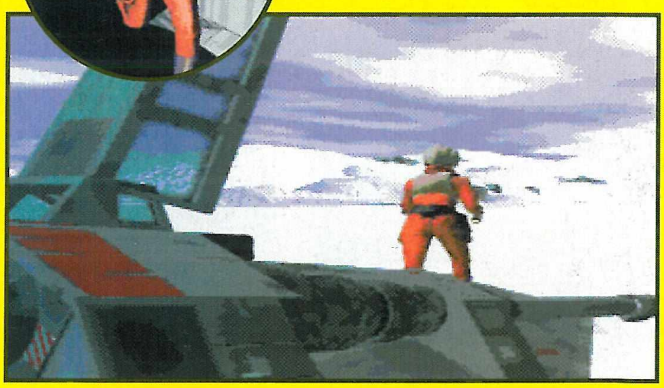
Il n'est pas un jour sans qu'il y ait la guerre quelque part sur Terre ou ailleurs. Les hommes sont ainsi, cruels et bestiaux... Pourquoi tant de haine ? Actuellement, dans une lointaine galaxie, la guerre civile fait rage. Dark Vador, autrefois chevalier Jedi et maintenant serviteur de l'ignoble Empereur Galactique, règne sur la galaxie avec une poigne de fer. Sa nouvelle arme, l'Etoile Noire, devrait lui permettre d'éliminer pour toujours la rébellion...
Heureusement, de nombreux jeunes pilotes ont rejoint les Rebelles dans l'espoir de libérer la galaxie et vous êtes l'un de ces pilotes ! Vos missions seront multiples, passionnantes mais mortelles. Vous devrez apprendre à piloter avec précision quatre types de Starfighters pour arriver, vivant, devant l'Etoile Noire et la détruire avant que d'autres planètes n'explosent. Mais ne vous inquiétez pas trop, Ru Murleen, Jake Farrell, Turland Hack, Merrick Simms ainsi que Thurlow Harris vous accompagneront dans cette grande aventure.

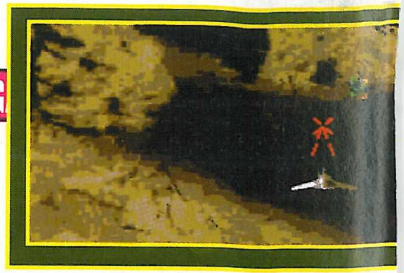




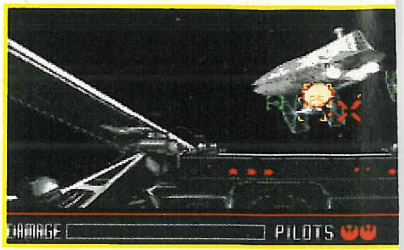
LA PLUS BELLE PARTIE DU JEU !

Chapitre 8. Après un atterrissage sur la neige, vous quittez votre chasseur pour poursuivre votre mission à pied. Juste devant cette caverne, vous devrez utiliser votre arme laser. À l'intérieur, les ennemis seront nombreux alors visez juste. Parfois, vous devrez vous arrêter de courir pour choisir une direction...

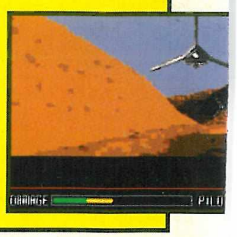




Chapitre 3. Suivez votre coéquipier à la trace. Le passage est très étroit et vous devrez même passer sous des blocs de pierre !



Chapitre 1. Vous êtes en entraînement de pilotage. Devant vous, deux autres chasseurs que vous devez suivre. Maintenant, choisissez un chemin ; celui de droite est plus facile. Vous contrôlez l'altitude ainsi que la direction.



REBEL A

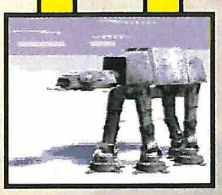
✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

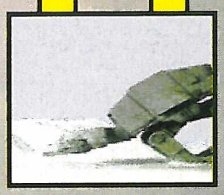
C'est prouvé, l'ambiance sonore joue un rôle très important. Dans le cas présent, la musique du film Star Wars nous hypnotise complètement et nous fait oublier tous les défauts du jeu. Mais enlevez la musique et voyez la supercherie. Ils n'ont même pas intégré le bruit du vaisseau et jouer ainsi est complètement nul. Tout le jeu est fait de demi-teintes, un coup c'est super, un coup c'est décevant. Maintenant, j'avoue m'être éclaté à finir le jeu en mode facile (en 2 ou 3 heures) et avoir même essayé en mode normal et difficile dans d'énormes souffrances. Rebel Assault risque de décourager à cause de sa maniabilité quelque peu mollassonne, mais si la Force est avec vous, foncez tête baissée.

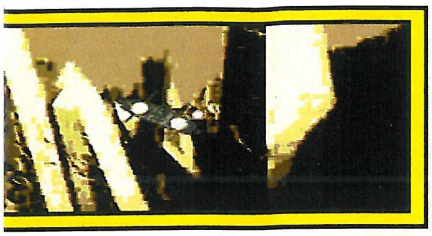
FRANCIS

Chapitre 1. Vous voici en entraînement de bombardement sur des cibles mouvantes au sol. Déplacez la croix rouge sur les rectangles jaunes puis tirez au laser. En mode "difficile", les rectangles n'apparaissent pas ; vous devez détecter les cibles et en détruire un nombre suffisant pour passer la mission.

Chapitre 7. Votre objectif est de stopper ce Walker. Pour cela, vous devez atteindre les plaques rouges de son blindage. Vous passerez parfois juste à côté de lui et devrez bien manœuvrer pour éviter le crash.







Chapitre 9. Votre mission est de protéger des transporteurs.

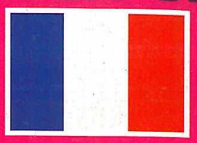
LES CODES DU MODE FACILE

CHAPITRES	CODES	MISSIONS
01		Flight Training
02	BOSSK	Asteroid Field Training
03	ENGRET	Planet Kolaador
04	RALRRA	Star Destroyer Attack
05	FRIJA	Tatooine Attack
06	LAFRA	Asteroid Field Chase
07	DERLIN	Imperial Walkers
08	MOLTOK	Stormtroopers
09	MORAG	Protect Rebel Transport
10	TANTISS	Yavin Training
11	OSWAFL	Tie Attack
12	KLAATU	Death Star Surface
13	IRENEZ	Surface Cannon
14	LIANNA	Power Relays
15	PAKKA	Death Star Trench

SSAULT

Chapitre 6. Pour traverser cette ceinture d'astéroïdes, vous devrez éclater certains rochers. Des flèches vous indiqueront de changer immédiatement de direction pour éviter une collision inévitable ! En mode "difficile", ces flèches n'apparaissent pas. Détruisez aussi les ennemis.

MEGA-CD



SON 15/20

Les musiques ainsi que les voix font un vrai tabac, mais lorsque l'on joue sans les musiques, notre chasseur ne fait aucun bruit. Aïe, faute !

GRAPHISME 14/20

Ce n'est pas terrible, avec parfois de gros pâtés de couleurs... Parfois cependant, on tombe sous le charme de certains graphismes époustouflants.

ANIMATION 15/20

Variable suivant le chapitre, on peut dire en général que l'on reconnaît bien là les avantages du CD ! Le chapitre 8 est une merveille à lui seul.

MANIABILITÉ 14/20

C'est peut-être fait exprès, ou alors il y a beaucoup de vent, mais c'est parfois la mort pour garder une trajectoire ! Évidemment, à force, on s'y fait.

INTÉRET 16/20

Un nombre de missions d'une grande variété et la possibilité de choisir parfois son chemin. Une assez grande difficulté qui vous obligera à veiller tard.

✦ DESTRUCTION ✦

ÉDITEUR : LUCAS ARTS
NOMBRE DE CD : 1
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 15
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : NON

- \+ *Le chapitre 8 !*
- \+ *La musique et les voix*
- \+ *La variété des missions*
- \- *La maniabilité*
- \- *Le manque de vitesse*

83%

ZAPPING

Les enfants reprennent de moins en moins le flambeau des parents... Évidemment, cela dépend du flambeau ! Si votre tendre papa était éleveur de poussins, j'imagine que vous préfèreriez devenir testeur à Mega Force (je n'ai rien contre les éleveurs ou les poussins et d'ailleurs, c'est mignon un poussin). En revanche, si votre père était un brave et vaillant aventurier, vous seriez certainement comblé de lui ressembler ? Quelle joie serait la vôtre de brandir à votre tour sa magnifique épée et de porter bien haut son honorable bouclier ! Aujourd'hui, c'est votre anniversaire et il est temps pour vous de devenir aventurier. Votre mère vous remet alors l'épée et le bouclier dont vous rêviez depuis si longtemps. Immédiatement, vous partez au château, rencontrez le Roi et lui proposez vos services. Très amoureux de votre boule de poils (votre fidèle chien), vous décidez de l'emmener avec vous. Ça-y-est, vous êtes fin prêt pour l'aventure !

Tout commence dans cette maison. La jeune fille va vous donner votre bouclier et votre épée pour que vous puissiez partir à l'aventure. Vous pourrez visiter d'autres maisons par la suite.

Le volcan est en éruption et vous pouvez être écrasé par ces blocs de lave. Plus tard, vous serez attaqué par des monstres de feu ! Utilisez les cordes...

Brisez les sphères puis marchez uniquement là où il n'y a pas de pics.

Ne vous laissez pas attaquer par ces vautours. En les tuant, vous gagnez de l'or.

Ragn

En ouvrant les coffres avec votre épée, vous trouvez des options. Ici, deux pièces d'or et une pomme pour reprendre vos forces.

Vous êtes devant chez vous et à droite, vous voyez la niche de votre fidèle chien.

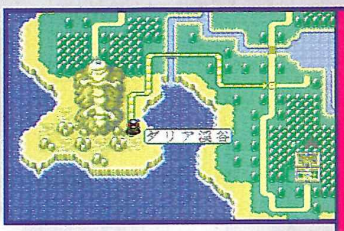
✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

Dans le genre rôle/aventure/action, Ragnacenty est moins rigolo et moins intéressant que Monster World 4 par exemple (testé également dans ce numéro). Le personnage, bien que parfaitement animé, ne réalise que peu d'actions, ce qui explique peut-être sa parfaite maniabilité et sa rapidité de mouvements. Graphiquement, c'est assez pâlot mais de bonne qualité. Là encore, on n'a pas autant de plaisir qu'avec MW4. Très bien accompagné au niveau sonore, on apprécie aussi son côté réalisme et "vie" avec, par exemple, le mouvement de certaines fleurs... Avec des scrollings multidirectionnels irréprochables, un peu d'humour par-ci, par-là, et un monde assez vaste, Ragnacenty est un très bon jeu mais moins sympa que d'autres, d'autant qu'il est entièrement en Japonais. Niveau ambiance, ça craint un peu plus !

FRANCIS

C'est au château, devant le Roi, que commence réellement votre aventure. Le principe du jeu est classique : vous devez discuter avec les personnes pour ensuite pouvoir entrer à un endroit ou découvrir quelque chose... Généralement, il faut toujours répondre OUI à une question !

Votre nouvelle épée peut être lancée ! Profitez-en pour actionner le levier et ouvrir un passage dans le mur.



Voici une partie de la carte générale du jeu. Au fur et à mesure, vous pouvez aller de plus en plus loin. Choisissez la direction à prendre.

rcenty

Lorsque vous êtes en combat, vous voyez aussi l'énergie qu'il reste à l'adversaire.

Grâce à vos bottes magiques, vous pouvez maintenant sauter d'un rocher à un autre. Trouvez un lapin en haut des montagnes pour les obtenir.

C'est bon, le gardien de la forêt veut bien vous laisser passer. Entrez ensuite dans la maison du vieux bûcheron. Il vous donnera une superbe épée contre 20 pièces d'or.

En appuyant sur "Start", vous accédez aux menus. Cette boule de poils est votre petit chien. Ne partez pas à l'aventure sans lui !

MEGADRIVE

JEU IMPORT

SON 16/20

Les musiques, style classique, ont été faites de façon à ne pas prendre la tête. On reconnaît le son de plusieurs instruments, dont la flûte. Un véritable orchestre...

GRAPHISME 14/20

Les couleurs d'origine sont un peu trop pâles mais c'est bien quand même. Les personnages et les monstres ressortent mieux du paysage. Pas mal.

ANIMATION 16/20

L'animation du personnage est très fluide et il y a plein de choses en mouvement dans le décor. Les fleurs bougent, les herbes aussi... C'est vraiment vivant.

MANIABILITÉ 18/20

Le personnage se déplace dans toutes les directions avec une grande rapidité et autant de facilité. Les commandes à la manette sont très simples.

INTÉRET 13/20

Partir à l'aventure est toujours intéressant ! Il faut discuter avec tout le monde, trouver de l'argent et surtout rester en vie. C'est bien mais pas assez profond.

✦ ROLE/AVENTURE ✦

ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 10
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : NON
SAUVEGARDES : 4

- \+ Une atmosphère sympa
- \+ Une recherche des détails
- \+ La maniabilité
- \- Personnage peu mobile
- \- Intérêt supérieur?

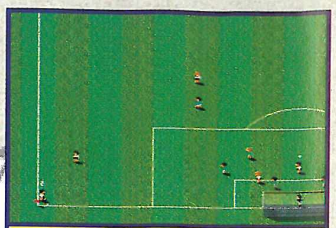
ZAPPING

MEGA-CD • MEGA

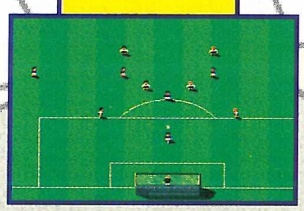
Le jeu ne propose qu'un minimum d'options : trois niveaux de difficulté avec, à chaque fois, un contrôle différent, plusieurs durées de match, plusieurs formations et un grand nombre de tournois.

Sensible SOCCER

La Coupe du Monde est terminée avec, comme tout le monde le sait, la victoire écrasante de la France contre l'Italie aux tirs au but. Nous pouvons être fier du football français car les autres équipes n'étaient pas des amateurs mais bon, on est meilleur et on n'y peut rien... À chaque tir, c'était le but, la balle rebondissait sur trois ou quatre joueurs avant de passer sous les jambes du gardien. Le nôtre, de gardien, n'en ratait pas une, à croire qu'il avait un réacteur dans le dos, style Rocket Knight... Non, sans blaguer, il y a de l'entraînement à faire et dans ce but, ce pourrait être une bonne idée que d'acquérir un Mega-CD avec Sensible Soccer !



Lorsque vous tirez un corner, vous arrivez à voir pratiquement toute la surface de réparation. Vous pouvez envoyer la balle au centre, ou même en retrait. Attention aux reprises de la tête !



Un penalty ?

Vous pouvez récolter un carton jaune ou bien un rouge ! Au lieu de tacler, volez simplement la balle aux pieds de l'adversaire. L'arbitre n'est pas présent sur le terrain et il n'y a pas non plus de juges de touche.

Et un coup franc avec mur ! À tout moment, vous pouvez faire des changements de joueurs et modifier votre formation.

Le jeu propose une seule animation : le survol rapide de ce stade !

✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

Lorsque l'on voit le terrain, Sensible est tout simplement repoussant pour du Mega-CD. Les joueurs ressemblent à des "playmobiles" et la pelouse à une vieille moquette. L'animation, bien que fluide et rapide, n'a rien de très excitant vue la petitesse des sprites, mais c'est rigolo quand même. Au niveau des options, il faut dire que c'est assez limité aussi. Heureusement, Sensible bénéficie de ce qui se fait de mieux au niveau sonore, avec des musiques et des bruitages hors du commun. En plus, les joueurs se déplacent intelligemment, ce qui donne une très bonne jouabilité. Au bout du compte, on finit par adorer ! Un très bon jeu, pas beau mais très agréable, car il permet de réaliser des actions variées, des débordements sur l'aile, des ouvertures magnifiques... Enfin, c'est ce qu'on appelle du foot !

FRANCIS

MEGA-CD

SON	19/20	GRAPHISME	08/20
ANIMATION	13/20	MANIABILITÉ	17/20
INTÉRET	17/20		

✦ SIMULATION FOOT ✦

ÉDITEUR : SONY IMAGESOFT
NOMBRE DE CD : 1
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
JOUEURS SIMULTANÉS : 2
NB DE JOUEURS TOTAL : 64
PASSWORDS : NON
SAUVEGARDE : OUI

85%

Voici l'un des nombreux écrans d'options. Ils sont identiques à la version Megadrive (voir Mega Force n°30). Une nouvelle option permet de faire un "quizz" sur le thème du foot et de marquer des buts si vous répondez bien à plusieurs questions de suite.

Visitez les stades du Mondial et faites même le trajet des vestiaires jusqu'au terrain ! Quelles animations !

WorldCupUSA94

La Coupe du Monde est terminée et il faut déjà reprendre l'entraînement ! Le seul problème est que certains joueurs sont blessés. Plusieurs ont encore mal au crâne du coup de tête qu'ils se sont pris et d'autres ont la cheville gonflée comme un ballon. Du coup, ils jouent sur Mega-CD au jeu officiel de la Coupe du Monde. C'est idéal pour récupérer ses forces et pour ne pas perdre la main, enfin le pied... Ils peuvent même rejouer les matchs qu'ils ont perdus et donner une raclée aux adversaires, chacun son tour ! Et pour ceux qui n'ont pas participé au Mondial', c'est une occaze en or de s'y croire !

Modifiez la hauteur et la direction de la ligne pointillée, puis donnez de l'effet à la balle. Les buts sont extraordinaires !

L'arbitre est présent sur toutes les actions et n'hésite pas à sortir des cartons. Vous pouvez activer le scanner et choisir sa taille.

Lorsqu'il y a pénalty, la vue change. Vous pouvez même faire un poteau rentrant.

Vous pouvez marquer des corners rentrants. Sans le scanner, vous ne voyez rien du centre. Vous devez appuyez sur un bouton pour prendre le contrôle du joueur le plus proche du ballon.

✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

On est passé de justesse à côté d'un fabuleux jeu, d'un intérêt gigantesque, avec une tripotée d'options et même un "quiz" ! Mais comment expliquer que les bruitages pendant le match soit si nuls pour un CD et qu'ils plantent parfois ? Comment expliquer encore que certains joueurs se baladent hors du terrain ou que sur des remises en jeu, on perde le contrôle de la manette et que les passes se fassent toutes seules ? Heureusement, ces incidents ne sont pas si fréquents sinon la note aurait été encore plus basse ! World Cup USA 94 est tout à fait jouable mais qui irait acheter un jeu "buggé", surtout au prix où ils sont ?

FRANCIS

MEGA-CD

SON	08/20	GRAPHISME	16/20
ANIMATION	13/20	MANIABILITÉ	15/20
INTÉRET	13/20		

✦ SIMULATION FOOT ✦

ÉDITEUR : US GOLD
NOMBRE DE CD : 1
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
JOUEURS SIMULTANÉS : 4
NB DE JOUEURS TOTAL : 24
PASSWORDS : OUI
SAUVEGARDE: OUI

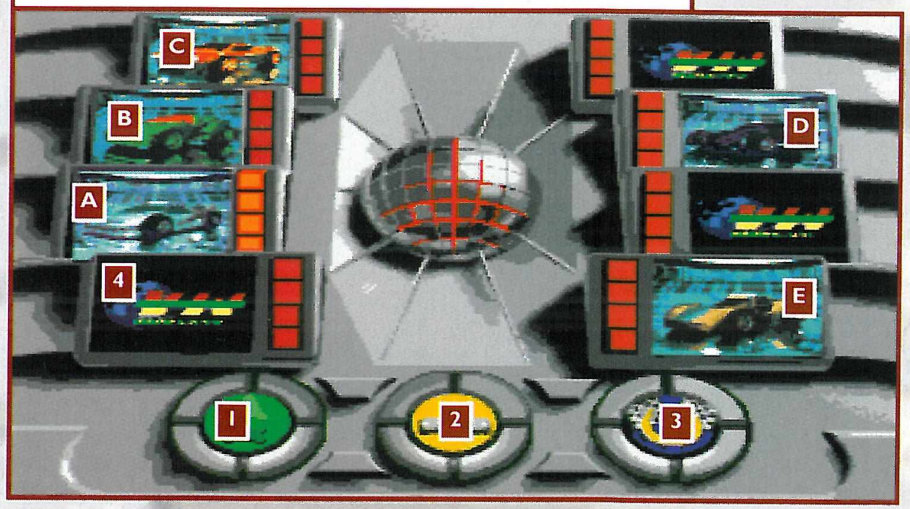
70%

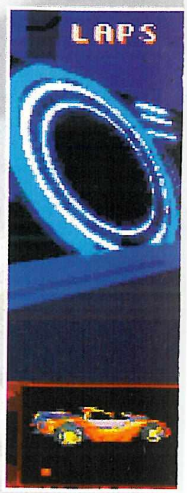
ZAPPING

Aaah, les jeux télévisés ! Vous savez, ceux pendant lesquels les participants peuvent gagner plein de gros lots... Oui, de nos jours, ils prolifèrent à la télévision mais vous êtes-vous demandé ce qu'ils seront dans quelques années ? En 2000 et des bananes, la "VW Broadcast Television" propose un show d'action, dans lequel il n'y a que très peu de violence... Il s'agit d'une course automobile "Mega Race", où les participants —que l'on appelle des "enforcers"— doivent carrément tuer les 5 autres coureurs en leur tirant dessus ou en les envoyant s'écraser dans les murs, par exemple. Il faut dire aussi qu'il y a un voyage aux Seychelles à la clé, alors ils sont tout excusés ! Ce show est présenté par un odieux personnage, une tête d'asticot du nom de Lance Byle, plus moche qu'un poux. Attendez, vous n'êtes pas en train de me dire que vous avez envie de participer à ce show !?! Mais vous savez que vous pouvez y perdre la vie ? Vous ne préférez pas tourner la roue ?

Le présentateur du show, Lance Byle, vous accompagnera tout au long du jeu avec un humour fracassant. Vous verrez une pub entre chaque course.

1) Pour choisir le niveau de difficulté ; facile ou difficile.
2) Pour sauvegarder ou reprendre une partie. Il y a 3 sauvegardes possibles.
3) Pour regarder le tableau des scores.
4) Au début, vous avez le choix entre 3 voitures puis à chaque fois que vous gagnez une épreuve, une nouvelle voiture apparaît. Il vous reste encore 3 bolides à découvrir. Ils sont à chaque fois différents, au niveau de leur résistance et de leur armement...

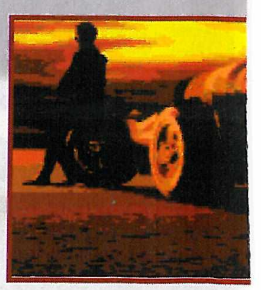




✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

Ouais ! Ce jeu en jette un max... D'innombrables séquences animées de présentation n'en finissent pas de défiler sous nos yeux. C'est d'une beauté et d'une animation encore jamais vue sur Mega-CD. C'est maintenant le moment de choisir sa voiture et là, c'est la claque tellement les bolides sont magnifiques. On arrive ensuite sur le circuit. Les voitures n'ont plus rien à voir mais ça passe encore. Les décors, quant à eux, bien que peu colorés, sont hyper agréables. Mais là s'arrête tout net la liste des bonnes choses, car l'intérêt de MegaRace est bien trop limité. Pour un jeu d'action, c'est plutôt mou et ennuyeux. Des petites explosions, pas de sensation de vitesse, des voitures faciles à rattraper mais indépassables, des erreurs de collision... Bref, Mega-Race est une farce, un joli paquet-cadeau avec rien à l'intérieur.

FRANCIS



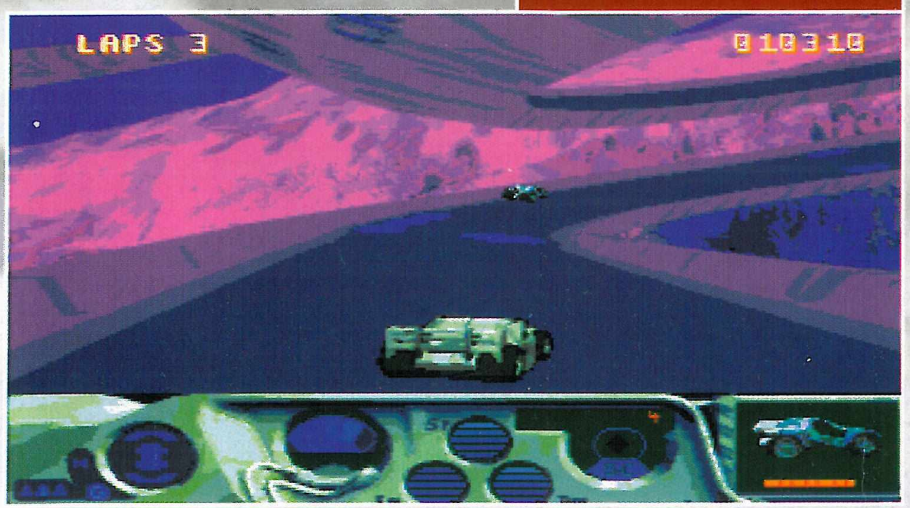
ga

Les 14 circuits du jeu sont tracés dans 5 villes. L'intérieur de chaque voiture est différent. Sur l'écran de droite, vous voyez la voiture de devant, ainsi que sa barre d'énergie

Vous constatez par vous-même que la route est plus que tortueuse ! Vos adversaires deviendront de plus en plus durs à descendre car ils n'arrêteront pas de bouger.

L'objectif est de détruire les 5 voitures se trouvant devant vous avant d'avoir effectué tous les tours de circuit.

La route possède des pièges mais aussi des aides. Certaines flèches vous permettent d'accélérer et d'autres vous ralentissent. Vous pouvez aussi déraper...



MEGA-CD

SON 13/20

J'trouve facile de coller une musique, surtout sur CD, mais pour une course de bolides, un bon bruit de moteur ne serait-il pas préférable ?

GRAPHISME 17/20

Les circuits et même les voitures font très futuristes. Bien que manquant parfois de couleurs, les graphismes sont d'une remarquable finesse.

ANIMATION 12/20

Les séquences animées de présentation sont parfaites ! L'animation des voitures en course est beaucoup trop simpliste et la sensation de vitesse mal rendue.

MANIABILITÉ 14/20

La voiture se déplace facilement d'un bord à l'autre de la route, mais le fait de ne pas avoir de rétroviseur est assez gênant à certains moments.

INTÉRET 12/20

Cette course de voitures n'apporte rien par rapport à la concurrence, exceptés des décors vraiment excellents.

✦ ACTION VOITURES ✦

ÉDITEUR : CRYO
NOMBRE DE CD : 1
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2
NOMBRE DE CIRCUITS : 14
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : NON
SAUVEGARDE : OUI

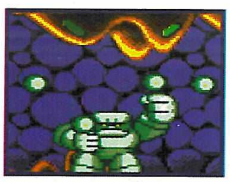
+ 8 supers bolides
+ Nombreuses animations
- Peu de voitures sur la route
- Manque d'intérêt
- Le manque de vitesse

68%

ZAPPING

Ho, ho, ho... Je me présente, je suis un génie, un lointain cousin du génie de la lampe et d'ailleurs, moi aussi, j'habite dans une lampe. J'en ai vus, des guerriers légendaires et des héros sauver le monde des monstres (Monster World), seuls contre tous ! Moi-même, à chaque crise, j'ai aidé ces courageux à réussir leur quête impossible, et tous ont pu réinstaller une paix durable. Durable ? Pas vraiment, puisque de nouveaux monstres ont décidé de semer la zizanie dans "Monster World" ! La situation n'est pas reluisante car, cette fois, les monstres sont encore plus laids -et de loin !- et plus féroces que jamais... Mais que vois-je ? Une ravissante jeune fille blonde aux yeux bleus qui veut remettre de l'ordre dans tout ça ! Quel courage ! Elle s'appelle Asshia et comme pour tous les autres héros, je vais l'aider dans sa mission. Elle devra trouver ma lampe puis la frotter très fort pour que je puisse lui venir en aide, car je peux faire des miracles... Une nouvelle légende commence, la quatrième... Ho, ho, ho...

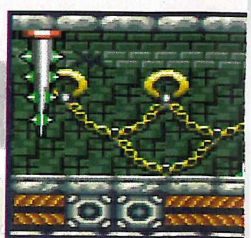
Voici quelques-uns des nombreux monstres... Selon leur résistance, vous devrez les toucher une ou plusieurs fois. Lorsqu'ils meurent, ils vous donnent des objets (argent, cœur...).



Vous débutez votre aventure avec un bouclier, une cotte de mailles ainsi qu'un sabre et vous pourrez trouver d'autres objets pendant le jeu. Appuyez sur "Start" pour obtenir l'inventaire de ce que vous possédez.

Voici un marchand ! Vous pouvez aussi trouver une boutique pour acheter par exemple un bouclier ou une épée plus puissante.

Regardez, il y a une goutte. Ramassez-en 10 pour gagner une vie.



Discutez avec toutes les personnes que vous rencontrez... Parfois, vous devrez aussi répondre à leurs questions.

Avant d'entrer dans les maisons, vous ne voyez que l'extérieur mais ensuite, l'intérieur apparaît ! Une fois dedans, vous pouvez encore trouver d'autres portes...

C'est à l'intérieur d'un palace que vous avez trouvé un passage menant aux grottes, mais celles-ci sont infestées de monstres ! Heureusement, certains d'entre eux vous rapportent des cœurs...

Détruisez ce monstre en touchant sa tête

plusieurs fois. Vous obtiendrez une lampe magique qui vous permettra de sortir de la tour.

WORLD IV

Vous pouvez marcher, courir, sauter, descendre, grimper aux cordes, ouvrir des portes, vous protéger derrière votre bouclier, utiliser votre ami oiseau (le lancer, voler avec...) et utiliser votre épée de 4 façons (coup direct, vers le bas, vers le haut et en diagonale).

Attention, des pics sortent du sol et du plafond. Dans cette tour, vous devrez tuer tous les ennemis pour trouver les clés et activer les passages secrets.

MEGADRIVE

JEU IMPORT

SON	15/20

Des musiques très douces accompagnent le personnage dans son aventure. Il y a aussi quelques effets spéciaux qui rendent le jeu encore plus divertissant.

GRAPHISME	15/20

Asshia, les monstres et les autres personnages sont très bien dessinés. Les paysages sont beaux, avec des couleurs pastel et des effets de lumière.

ANIMATION	13/20

Le personnage est assez fluide et possède un grand nombre de mouvements. Dans l'ensemble, c'est bien mais il y a des petits défauts...

MANIABILITE	18/20

Aucune difficulté pour contrôler le personnage dans toutes ses actions. Il réagit au quart de tour avec une grande précision. C'est très agréable !

INTÉRET	17/20

Même si vous ne connaissez pas le japonais, vous réussirez à vous débrouiller. Les énigmes sont intéressantes, avec un bon mélange d'action et de réflexion.

✦ AVENTURE ✦

ÉDITEUR : SEGA
TAILLE DE LA CARTOUCHE : 12 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 6
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : OUI
SAUVEGARDE : OUI

✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

Voilà un jeu d'aventure qui offre en plus un savant mélange d'action et de réflexion ! Même écrit en japonais, on accroche tout de suite grâce à un beau personnage hypermaniable, qui peut réaliser presque toutes les actions qu'on lui demande. Bercé par des musiques enchanteresses, vous découvrirez des paysages fantastiques, des monstres curieux et surtout, vous devrez faire preuve d'une grande agilité pour surmonter les nombreux pièges... Ce jeu est moyennement difficile, mais sa grandeur vous garantit tout de même de longues heures d'amusement ! Un très bon jeu qui vous surprendra à plusieurs reprises et que vous pouvez acheter sans crainte.

FRANCIS

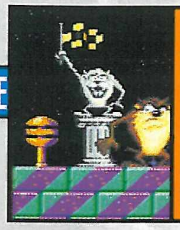
- + *Les actions du personnage*
- + *La vue interne des maisons*
- + *Les nombreux monstres*
- + *Les énigmes*
- - *J'connais pas le japonais...*

88%

ZAPPING

Le saviez-vous ? Le diable de Tazmanie est une bébête si convoitée que même les Martiens s'y intéressent. Ou peut-être devrais-je dire LE Martien puisque Marvin, le petit bonhomme des dessins animés Warner Bros., se balade toujours seul si l'on excepte son chien filiforme coiffé d'un casque de la Rome Antique. Mais revenons à nos moutons ! L'odieux extra-terrestre, dans son désir de compléter son zoo personnel, est à la recherche d'une créature terrestre en voie de disparition. Si bien qu'à partir d'une photo de Taz, il part dans sa soucoupe volante enlever le pauvre diable de son monde natal.

Seulement, à peine débarqué sur Mars, celui-ci n'a qu'une seule idée en tête : retourner sur Terre. Et ce ne sont pas des barreaux, des murs, des monstres, des rayons laser, des sables mouvants ou encore les 400 millions de kilomètres et des poussières qui le séparent de la planète bleue qui l'empêcheront d'arriver à ses fins.



Il est possible de sauvegarder en cours de niveau au cas où un malheur surviendrait. Il suffit de passer sous une statue à l'effigie de la Bête. Ces œuvres d'art sont disséminées un peu partout. À vous de les trouver !

TAZ-M

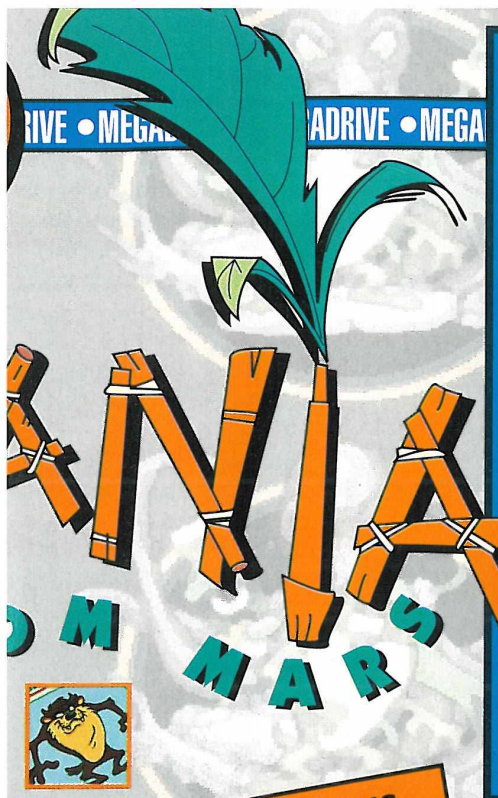
ESCAPE F

LE TRANSPORT

Quelques gags en ce qui concerne les moyens de transport employés par Taz agrémentent le jeu. Outre son tourbillon dévastateur qui le fait dépasser les 200 km/h et lui permet d'évoluer dans les sables mous, il dispose tantôt de parapluies sous forme de champignons pour s'élever dans les airs, tantôt de téléporteurs, voire d'aliens volants. Quand il ne s'agit pas d'utiliser un double pour atteindre une plate-forme éloignée.

LES MONSTRES

Les monstres du jeu (pas tous quand même) dévoilés pour vous. Préparez-vous psychologiquement, la bataille sera rude !



✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

Il s'avère que le second volume des aventures de Taz est meilleur que le premier. On pourrait penser le contraire en découvrant les deux premiers niveaux, mais les programmeurs ont su faire preuve d'un peu plus d'imagination en ce qui concerne la suite. Attention, je n'ai pas dit "beaucoup plus" d'imagination ! Cela se résume à quelques touches d'humour supplémentaires (boss de fin de niveau marrant, niveaux variés, moyens de transport novateurs) et surtout la présence remarquée de nombreux "Toons". On regrette cependant que la bande-son ne soit pas un peu plus percutante avec des mélodies et des bruitages tout droit sortis des dessins animés Warner. Rien à reprocher en revanche concernant la maniabilité et les déplacements de l'animal si ce n'est que, du fait de sa vitesse excessive, Taz crée parfois certains bugs bizarres s'il approche un mur de trop près. Bref, un jeu de plates-formes sympa, un tantinet court peut-être.

BENJI

MEGADRIVE

SON	13/20

Où sont les musiques "Merry Melodies" des dessins animés des studios Warner Brothers ? Cela aurait pu être un plus non négligeable.

GRAPHISME	14/20

Décors trop simples pour de la Megadrive, surtout lors des deux premiers niveaux. L'excuse : l'aspect D.A. a été respecté, mais cela ne suffit pas.

ANIMATION	15/20

L'animation du diable de Tazmanie est véritablement excellente. Le reste est plutôt statique, à l'exception, peut-être, du monstre du savant fou.

MANIABILITÉ	18/20

Aucun problème dans le maniement de Taz qui répond au quart de tour. Attention, c'est parfois dangereux si le "speed limit" est dépassé !

INTÉRET	15/20

Un jeu de plates-formes réussi, sans défaut majeur mais qui ne révolutionne pourtant pas le concept. Plus de niveaux aurait été bien.

LES TOONS

Les Toons sont là certes, mais jamais pour aider Taz dans sa quête. La sorcière, le taureau ou Sam Dynamite, tout le monde est là. Méfiez-vous !

✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 8 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 6
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : NON

LES NIVEAUX

Six niveaux en tout séparent Taz de la Terre. Pour retrouver son petit nid douillet, il devra effectuer un long séjour sur Mars et visiter des sites touristiques connus tels que le Grand Canyon où il rencontrera Bip-Bip et le Coyote ou encore un château que Mary Shelley n'aurait eu aucune peine à imaginer.

LES EMBROUILLES

Une belle brochette d'ennemis attendent de pied ferme le pauvre Taz. Etres de chair et de sang (vert ou bleu, au choix) ou machines (vous aurez droit à un remake de "Chérie, j'ai rétréci les gosses !" ou de "Chérie, j'ai agrandi le bébé !"), ils sont animés du seul désir : stopper l'animal dans sa course. Ne vous affolez pas, celui-ci possède plus d'un tour dans son sac pour les repousser !

- *Les mimiques de Taz.*
- *Présence de ses "collègues".*
- *Des niveaux variés.*
- *Manque d'originalité.*
- *Trop court.*

80%

ZAPPING

GAME GEAR

En l'an 50 avant Jésus-Christ, la Gaule est entièrement occupée par les Romains. Enfin presque... Un petit village d'irréductibles gaulois résiste toujours à l'envahisseur et la vie des garnisons de légionnaires, dans les camps fortifiés environnants, n'est pas toujours facile ! Vous avez deviné, Astérix et Obélix vont encore faire du mal aux pauvres Romains. Les baffes vont voler et les coups de poing écrabouiller bien des nez. Il faut aussi compter sur l'obésité d'Obélix pour pulvériser quelques murs, voire déplacer quelques montagnes ! Quant à Astérix, il possède plus d'un tour dans son sac pour surmonter à peu près tous les obstacles. Glub, glub, un peu de potion magique ?

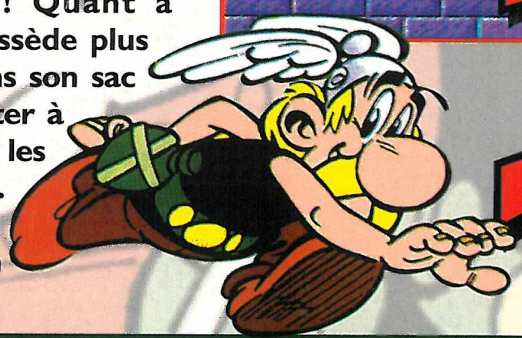
Voici la première baffe du jeu ! En plus de sauter, de se baisser et de donner un coup de poing, Astérix peut réaliser 4 actions spéciales.

Astérix est le seul à pouvoir se faufiler ainsi. Vous pouvez changer de personnage à tout moment, selon ce que vous avez à faire. Vous trouverez des options un peu partout, de l'argent, des cœurs et de la nourriture...

Obélix est le plus fort et peut déplacer de gros blocs de pierre...

Attention, le poing d'Astérix va foudroyer ce pauvre hippocampe !

En faisant tourner rapidement son bras, Obélix peut démolir certains murs.



Astérix and the Great Rescue

✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

Comment ne pas tomber sous le charme d'Astérix et Obélix ? Ils repartent à l'aventure, bercés par de très mignonnes musiques assez profondes et des effets spéciaux qui baffent bien les oreilles. Ce qui me plaît le plus, c'est de pouvoir changer de personnage à tout moment suivant ce que l'on a à faire. En plus, les tableaux sont de vrais labyrinthes, ce qui rend le jeu encore plus intéressant. Celui-ci étant assez difficile, vous avez la garantie d'y passer du temps ! Graphiquement agréable et varié, le jeu bénéficie aussi d'une maniabilité assez précise. Suivant le niveau de difficulté choisi, les ennemis sont de plus en plus nombreux, il y a des murs en plus et des plates-formes en moins. Tout cela donne un très bon jeu, bien animé, qu'il ne faut pas rater.

FRANCIS

MEGA TOP • MEGA TOP • MEGA force

GAME GEAR

SON	17/20	GRAPHISME	16/20
ANIMATION	16/20	MANIABILITÉ	15/20
INTÉRET	18/20		

✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 4 Mb
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : N.C.
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : OUI

90%

ULTIMA games

ULTIMA - REPUBLIQUE
5, bld Voltaire
PARIS 75011
Tél. : 43 38 96 31
Fax : 43 38 11 86
NEUF/OCCASION/ECHANGE
Métro : République

ULTIMA - GOBELINS
57, av des Gobelins
PARIS 75013
Tél. : 47 07 33 00
NEUF/OCCASION/ECHANGE
Métro : Place d'Italie/Gobelins

ULTIMA - TURIN
21, rue Turin
PARIS 75008
Tél. : 42 94 97 14
OCCASION/ECHANGE
Métro : Place de Clichy

1ère chaîne de jeux vidéo neufs et d'occasions

COMPTANT

ACHETE - ECHANGE - VEND

JEUX VIDEO - NEUFS OU OCCASIONS - CONSOLES - ACCESSOIRES

PROMO SUR LES ACCESSOIRES JUSQU'À - 50 %

PRO 2

69 F

Le Joypad le plus vendu au monde. Tir automatique, ra, ralenti avec le stick

FIGHTER II

119 F

Joypad 6 boutons pour tous les jeux et jeux de bagarres, Street, Fatal, etc ...

ADAPTATEUR UNIVERSEL

99 F

Adapte tous les jeux USA et JAP sur les consoles Françaises

ACTION REPLAY

Dernière version

349 F

Adaptateur universel, vie infinie , energie, ...

CDX

329 F

Dernière version : permet d'utiliser les jeux MEGA CD jap, US, sur votre Mega CD Française ou inverse.

MEGADRIVE

- MEGADRIVE fr COMPLÈTE*+ 1 JEU ..... 499 F
- MEGADRIVE 2 + 1 JEU ..... 695 F
- MEGADRIVE + 3 JEUX ..... 895 F

ACCESSOIRES

FIGHTER 1	129 F
PRO 5 JOYSTICK PRO	249 F
ADAPTATEUR JEU CARTOUCHE JAP	49 F
• ADAPTATEUR 60 HZ POUR JEUX US/JAP	99 F
• CABLE PERITEL POUR CONSOLE JAP/US	149 F
• CABLE POUR MONITEUR	249 F
CABLE AMSTRAD	199 F
RALLONGE JOYSTICK	49 F
ADAPTATEUR 4 JOUEURS SEGA	190 F
ALIMENTATION	99 F

JEUX NOUVEAUTÉS (françaises)

DRAGON BALL Z II	449 F
VIRTUAL RACING	549 F
SUPER STREET FIGHTER II	499 F
SONIC IV	449 F
FLINK	449 F
MORTAL KOMBAT	449 F
FATAL FURY II	449 F
AERO ACROBAT	399 F
MONSTER WORLD IV	399 F
BOMBER MAN	449 F
TITI ET GROS MINET	449 F
DRAGON BALL Z	479 F

JEUX PROMO NEUF (français)

STREET OF RAGE 3	399 F
NBA	349 F
SONIC PINBALL	299 F
FIFA	349 F
DRACULA	199 F
ROBOCOP VS TERMINATOR	299 F
GENERAL CHAOS	199 F
MUTANT LEAGUE HOCKEY	249 F

JEUX D'OCCASION

DESERT STRIKE	199 F
ECCO	199 F
FATAL FURY	249 F
COOL SPOT	249 F
EA HOKEY	249 F
STREET OF RAGE 2	249 F
ALADDIN	249 F
FIFA	299 F
F 1	299 F
TOURNAMENT FIGHTER	299 F
MORTAL KOMBAT	299 F
NBA JAM	299 F
SONIC 3	399 F
STREET FIGHTER II	299 F
LANDSTALKER	399 F

+ 300 JEUX À MOINS DE 119 F

PRIX DES REPRISES

DE 50 À 300 F , SONIC 3, DBZ, STREET OF RAGE 3 : 250 F, VIRTUA : 300 F

MEGA CD

- MEGA CD* FR garantie 3 mois ..... 1290 F
- MEGA CD* JAP garantie 3 mois ..... 990 F

ACCESSOIRES

- CDX PRO V 2.0 permet de mettre jeux JAP et US sur votre CD Français ..... 329 F

JEUX NOUVEAUTES

FRANCAIS

ALESTE	349 F
BATMAN	349 F
COLLEGE FOOTBALL	349 F
ECCO	349 F
DUNES	389 F
FIFA	399 F
GROUND ZERO TEXAS	429 F
JURASSIC PARK	449 F
MORTAL KOMBAT	379 F
NIGHT TRAPE	429 F
NHL 94	389 F
POWER MONGER	399 F
SONIC CD	399 F
SILPHEED	399 F
TOM CAT	399 F
TERMINATOR	449 F
FLASH BACK	449 F

US

BILL WASH	299 F
CHUCK ROCK	249 F
CLIFFHANGER	249 F
DOUBLE SWICH	449 F
DRACULA	299 F
GROUND ZERO TEXAS	399 F
JURASSIC	399 F
LUNAR	449 F
MAD DOG MAC CREE	399 F
MICROCOSM	349 F
MORTAL KOMBAT	399 F
PRIZEFIGHT	449 F
PREGGSY	449 F
RACING ACE	349 F
RAGE IN THUNDER	399 F
REVENGE OF NINJA	399 F
STELLAR	399 F
TERMINATOR	449 F
TOM CAT HALLEY	419 F
THUNDER STRICKE	199 F

OCCASIONS

PRINCE OF PERSIA	199 F
JAGUAR	199 F
FINAL FIGHT	249 F
ECCO	249 F
AFTER BURNER II	249 F
MICROCOSM	299 F
DRACULA	299 F
GROUND ZERO	349 F
NIGHT TRIPE	349 F
MORTAL KOMBAT	349 F

REPRISES DES JEUX

JURASSIC PARK	200 F
TOM CAT	200 F
DUNES	200 F

GAME GEAR

GAME GEAR + 1 JEU	649 F
GAME GEAR*	399 F
LOUPE	49 F
ALIMENTATION	49 F
BATTERY PACK	000 F

JEUX NEUF

ALLADIN	249 F
NBA JAM	249 F
MORTAL KOMBAT	249 F
JUNGLE BOOK	249 F

JEUX D'OCCASION

COLUMS	79 F
SHINOBI	99 F
SONIC	99 F
STREET OF RAGE	119 F
CHUCK ROCK	119 F
DONALD	119 F
MICKEY	119 F
PRINCE OF PERSIA	149 F
SONIC 2	149 F
JURASSICK	149 F
MORTAL KOMBAT	199 F
ECCO	199 F
SONIC	199 F
WINBLEDON	199 F

OCCASIONS

ACHAT

*Nous achetons **COMPTANT** (espèces ou chèque selon votre choix) immédiatement dans nos magasins-sous 24 h par correspondance par chèque. Nous achetons **TOUT**, nous ne refusons **RIEN** même les jeux sans boîte ou sans notice. Nous rachetons au plus cher.*

VENTE

*Tous nos jeux et matériels d'occasions **SONT GARANTIS 3 MOIS**. Notre stockk est très important, plusieurs milliers de jeux. Nous avons de nombreux jeux **À PARTIR DE 100 F**.*

ECHANGE

*Vous pouvez échanger tous vos jeux et matériels contre du matériel ou jeux d'occasions ou contre du **NEUF**.*

CARTE DE FIDELITE

4 JEUX ACHETÉS
sur une période d'un an
= 1 JEU GRATUIT

*OCCASION

NEO-GEO -NEC - LYNX - MEGADRIVE - SUPER NINTENDO - NES MASTER SYSTEME - GAME BOY

JAGUAR - 3DO - CD 32 - PC - APPLE - CDI - NEC - LYNX - NEO-GEO -NEC - LYNX - MEGADRIVE -

ULTIMA Boutiques Province

• Aix En Provence	40, cours Sextius	13100	Tél : 42 27 59 45
• Bastia	3, rue St François	20200	Tél : 95 31 68 70
• Blois	48, rue Beauvoir	41000	Tél : 54 74 44 53
• Bourges	9, rue d'Auron	18000	Tél : 48 24 46 72
• Carcassonne	22, rue Aimée Ramon	11000	Tél : 68 47 49 74
• Castres	6, rue Henri IV	81100	Tél : 63 59 28 03
• Grenoble	4, rue des Bergers	38000	Tél : 76 47 12 33
• Juan Les Pins	14, avenue Maupassant	06160	Tél : 93 61 10 21
• Le Havre	95 bis, rue Fréderic Bellanger	76600	Tél : 35 19 00 82
• Marseille	26, rue de la Palud	13001	Tél. : 91 33 24 25
• Mulhouse	13, rue de Hugwald	68000	Tél. : 89 66 37 67
• Nimes	4, rue des Greffes	30000	Tél. : 66 76 16 16
• Perpignan	17, avenue Guynemer	66000	Tél. : 68 50 89 50
• Rochefort	127 bis, rue Louis Thiers	17300	Tél : 46 99 81 25
• Toulouse	11, rue des Lois	31000	Tél : 61 12 33 34

les prix et promotions peuvent varier d'une agence à l'autre . Téléphonez à votre agence.

BON DE COMMANDE à renvoyer uniquement à notre agence ULTIMA,
5 Bd Voltaire, 75011 PARIS - Tél. : (1) 43 38 49 98 - Fax : (1) 43 38 11 86 pour la VPC demander Vincent.

Nom ..... Prénom .....

Adresse complète : .....

.....

Tél. (obligatoire) : .....

PRODUIT	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI		

PORT : MATERIEL 100 F, LOGICIEL 25 F

❑ CHEQUE ❑ CARTE BLEUE

❑ Contre remboursement 35 F

|_|_|_|_| DATE D'EXP.

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

DATE.....SIGNATURE

MEGAFORCE 09/94

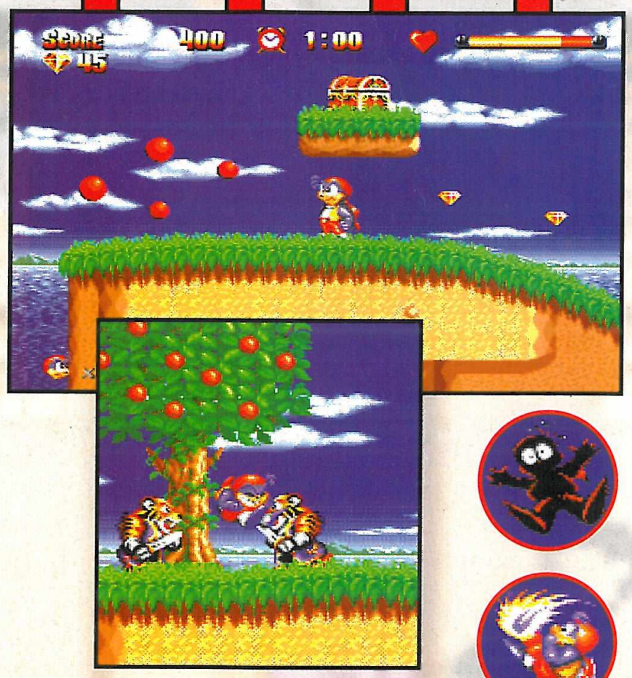
ZAPPING

Captain Lang

La légende dit qu'il existe un diamant appelé "Esmeralda", aux pouvoirs magiques extraordinaires, et qui permettrait à son possesseur de prendre le pouvoir sur la Terre entière. Beaucoup de personnes ont tenté de découvrir ce joyau, mais sans résultat jusqu'à ce jour ! Bernardo et ses hommes sont eux aussi à sa recherche... Un jour, Lang et son ami Land découvrent une jeune fille, échouée sur le rivage. Après quelques instants, elle ouvre les yeux et leur parle : "Mon nom est Brigitte. Cette carte est très importante. Vous devez la protéger et ne pas laisser Bernardo s'en emparer. S'il vous plaît, aidez-moi !"... Les deux compères prirent la carte et la cachèrent dans une grotte, très haut dans les falaises. Peu à peu, tous trois devinrent de très bons amis... Un jour pourtant, les hommes de Bernardo retrouvèrent la jeune fille et profitèrent de la nuit pour la kidnapper. Votre ami Land est lui aussi entre leurs mains et il ne vous reste plus maintenant qu'à les retrouver...

CAPE SEALPH

Griffez les ennemis avec vos pieds ou sautez-leur sur la tête pour les vaincre. Vous devez passer chaque niveau en temps limité. Ramassez le plus possible de diamants pour ensuite gagner des vies, et sautez sur les coffres pour obtenir des options : vies supplémentaires, énergie et diamants. Touchez les boules rouges pour sauvegarder votre position et reprendre à leur endroit en cas de mort prématurée.



PIRATE SHIP

À bord du bateau pirate, vous rencontrerez une armée de chats ! Attention aux canons, ainsi qu'aux tonneaux qui peuvent vous tomber sur le coin du crâne. Sur cette photo, vous voyez le premier "Boss".

✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

C'est inutile d'en faire un fromage, tout juste bien, ce jeu ne fera certainement pas partie de votre collection. Malgré les petites musiques attractives, malgré le style "fun" du personnage et des graphismes bien travaillés, on est arrêté par une maniabilité moyenne et un personnage qui se bat en donnant des coups de pieds retournés, des plus inconfortables et imprécis, ce qui nuit véritablement au confort de jeu. Trop classique et sans mode deux joueurs, Captain Lang se trompe d'époque car en 1994, on peut acheter des jeux dix fois mieux...

FRANCIS

Rigolez, c'est rigolo ! Vous venez de vous piquer le derrière en sautant sur le casque de ce guerrier. Le jeu est plein d'humour...

...ANG

MEGADRIVE • MEGADRIVE JAP • MEGADRIVE JAP • MEGADRIVE

OTARUCEAN (2 niveaux)

Ici, vous allez rencontrer des souris qui vous donnent des coups de pied ou des coups de poing géants ! Par la suite, vous aurez à en découdre avec des requins très nerveux...

FROZEN PALACE (2 niveaux)

Ne restez pas trop longtemps dans l'eau car elle peut se geler à tout moment ! Voyez d'ailleurs ce qu'il arrive...

Mt. CHESTER (2 niveaux)

Le coin est très instable et vous risquez à tout moment d'être transformé en galette extra-plate ! Les pentes enneigées ne vont rien faciliter...

Mt. BERNARDO (2 niveaux)

Si vous réussissez à passer ces lugubres cavernes, infestées de chauves-souris et bordées de pics meurtriers, vous parviendrez au niveau final !

BURNING HAMLET (2 niveaux)

Poursuivi par une flamme géante, vous devez utiliser les pompes à incendie pour éteindre les flammes qui vous bloquent le passage... Une course contre la montre !

MEGADRIVE

JEU IMPORT

SON 16/20

Les musiques sont nombreuses, variées et motivantes. Avec des effets sonores sympathiques en plus, l'ambiance de jeu est très agréable.

GRAPHISME 15/20

Au fil des nombreux niveaux on constate que les graphismes ont été réalisés avec soin et précision, le tout étant assez bien coloré.

ANIMATION 15/20

Ce n'est pas mal du tout ! Le personnage possède différentes mimiques, les scrollings multidirectionnels sont fluides et certains effets géniaux.

MANIABILITE 12/20

Le personnage se déplace avec un peu d'inertie, ce qui rend la maniabilité délicate... L'attaque avec ses pieds n'est pas très pratique et énerve un peu.

INTÉRET 12/20

Bof ! Un jeu de plates-formes classique qui n'innove en rien... Impossible de se perdre, l'aventure est assez linéaire et pas du tout excitante.

✦ PLATES-FORMES ✦

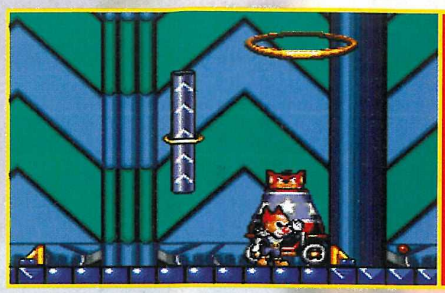
ÉDITEUR : DATA EAST
TAILLE DE LA CARTOUCHE : 8 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4
NOMBRE DE NIVEAUX : 13
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : OUI

- \+ *L'ambiance sonore*
- \+ *Les "boss"*
- \+ *Les mimiques du perso.*
- \- *La maniabilité*
- \- *1 seul joueur*

70%

ZAPPING

Si vous consultez votre dictionnaire, vous vous apercevrez qu'il existe 201 variétés de chauves-souris, mais Aero, lui, ne ressemble à aucune autre de ces satanées bestioles. Aero est une espèce étrange et bizarre, bien sapée et frimeuse sur les bords, qui ne loupe pas une occaze de se faire remarquer. Elle travaille depuis peu dans un cirque où elle réalise de fantastiques acrobaties et jusque-là, elle n'a jamais eu d'accident. À plusieurs centaines de kilomètres de là, Edgar Ektor s'est mis en tête de priver le monde de toutes les sources d'amusement, à commencer par les cirques... Insouciant, Aero commence son spectacle lorsque tout à coup, une plate-forme cède sous ses petites pattes ! Très vite, il se rend compte du sabotage et décide de retrouver le coupable. Malheureusement, les complices d'Edgar sont partout, déguisés en clowns et s'opposent violemment à Aero. Ils vont même jusqu'à enfermer une jeune trapéziste dans une cage ! C'en est trop !



Déplacez le canon entre les deux bornes, montez dedans puis choisissez la puissance de votre décollage...

Visez son gros nez rouge !

AERO EN PLEINE ACTION

Aero peut descendre ou monter les échelles hyper rapidement. Il sait faire du vélo sur un fil ou même marcher dessus. Il sait aussi s'accrocher aux trapèzes. Pour détruire les ennemis, il se met en vrille et leur fonce dessus. Plonger est aussi dans ses compétences et il peut même sauter en l'air et y rester quelques secondes...

LE SAUT À L'ÉLASTIQUE

Aero devra se jeter pour obtenir des clés !

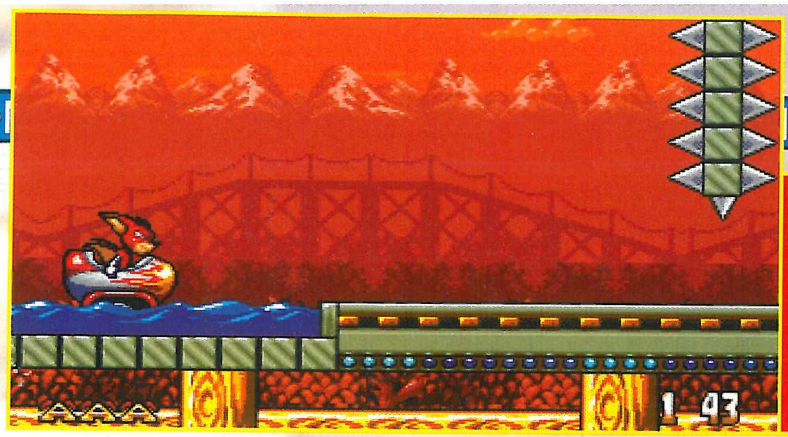
THE AERO ACRO

✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

Ce n'est pas encore Noël mais ça y ressemble ! Ce qui frappe le plus dans ce jeu, c'est la finesse des graphismes. Le personnage et les ennemis sont moyennement grands et pourtant hyper beaux. Et puis, diriger une drôle de chauve-souris, c'est trop marrant ! Surtout lorsque l'on voit tout ce qu'elle sait faire, comment elle est animée et comment elle nous obéit ! On ne s'ennuie pas, non plus, car les missions sont très variées mais aussi assez difficiles. Il n'y a pas de "passwords" ce qui, dans le cas présent, est plutôt une bonne nouvelle, le jeu étant particulièrement réussi, pratiquement à tous les niveaux. Distrayant, sympathique, pas rébarbatif pour un franc, Aero est une grande réussite, un jeu de plates-formes comme on les aime. On en redemanderait tous les jours...

FRANCIS

QUELQUES ENNEMIS...



Vous devrez soit baisser la tête pour éviter la décapitation, soit sauter en l'air pour attraper des bonus, franchir les précipices ou éviter les petits obstacles.

LES RAPIDES

Aero devra soit sauter par-dessus les obstacles, soit se coucher pour passer en dessous. Ça descend très vite mais vous pouvez utiliser la pause ! Attention, vous aurez parfois à choisir le bon chemin.

LE MUSÉE

Entre les scies, le feu et les plaques électriques, vous avez plus d'une chance de mourir.

RO-BAT

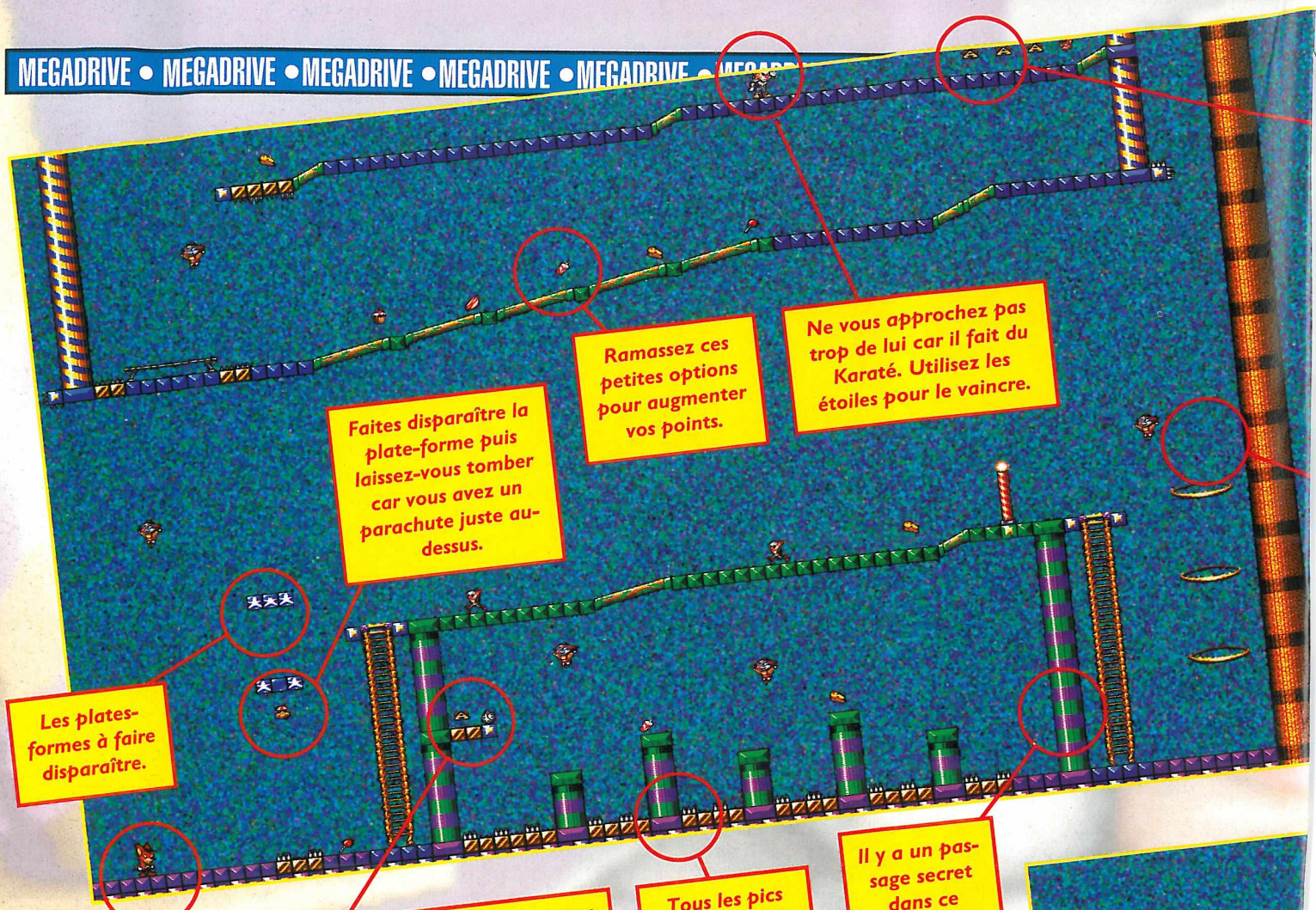
L'ÉPREUVE DU TONNEAU

Enfermé dans ce tonneau, Aero doit sauter par-dessus des pics pour éviter d'être éclaté.

LES OPTIONS

Vous pouvez gagner des vies, de l'énergie et du temps. Ramassez les étoiles et lancez-les sur les ennemis. Le petit œuf vous permet de voler et d'arriver en haut de la crevasse. Sauvegardez votre position en allumant les bougies !

Les épreuves sont chronométrées ! Ici, vous devez utiliser le balancier pour monter car le tourniquet ne fonctionne pas de votre côté. Vous débutez avec 3 points d'énergie par chacune de vos 6 vies et 3 Continues.



Ramassez ces petites options pour augmenter vos points.

Ne vous approchez pas trop de lui car il fait du Karaté. Utilisez les étoiles pour le vaincre.

Faites disparaître la plate-forme puis laissez-vous tomber car vous avez un parachute juste au-dessus.

Les plates-formes à faire disparaître.

Départ.

Des options ! L'une sert à augmenter vos forces et l'autre à vous donner plus de temps pour finir l'épreuve. Plus il vous reste de temps à la fin, plus vous gagnez de points. Si le temps s'achève, vous pouvez continuer mais vous n'aurez aucun point.

Tous les pics sont mortels ! Vous perdez immédiatement une vie si vous les touchez.

Il y a un passage secret dans ce pilier !

LE NIVEAU 1 EN ENTIER !

Le premier niveau, dit de "mise en route", est simple à première vue, mais vous pouvez passer à côté de beaucoup de choses si vous courez trop vite. En effet, il y a déjà un passage secret ainsi qu'un téléporteur pas facile du tout à découvrir, et à la clé, des options qui seront bien utiles par la suite. Vous voyez, le ton est donné ! Votre mission va consister à retrouver des plates-formes bleues et à sauter dessus pour les faire disparaître. Il y en a 7 au total.

Sur cette plate-forme vous pouvez voir un téléporteur...

Rebondissez sur les trampolines pour attraper les étoiles.

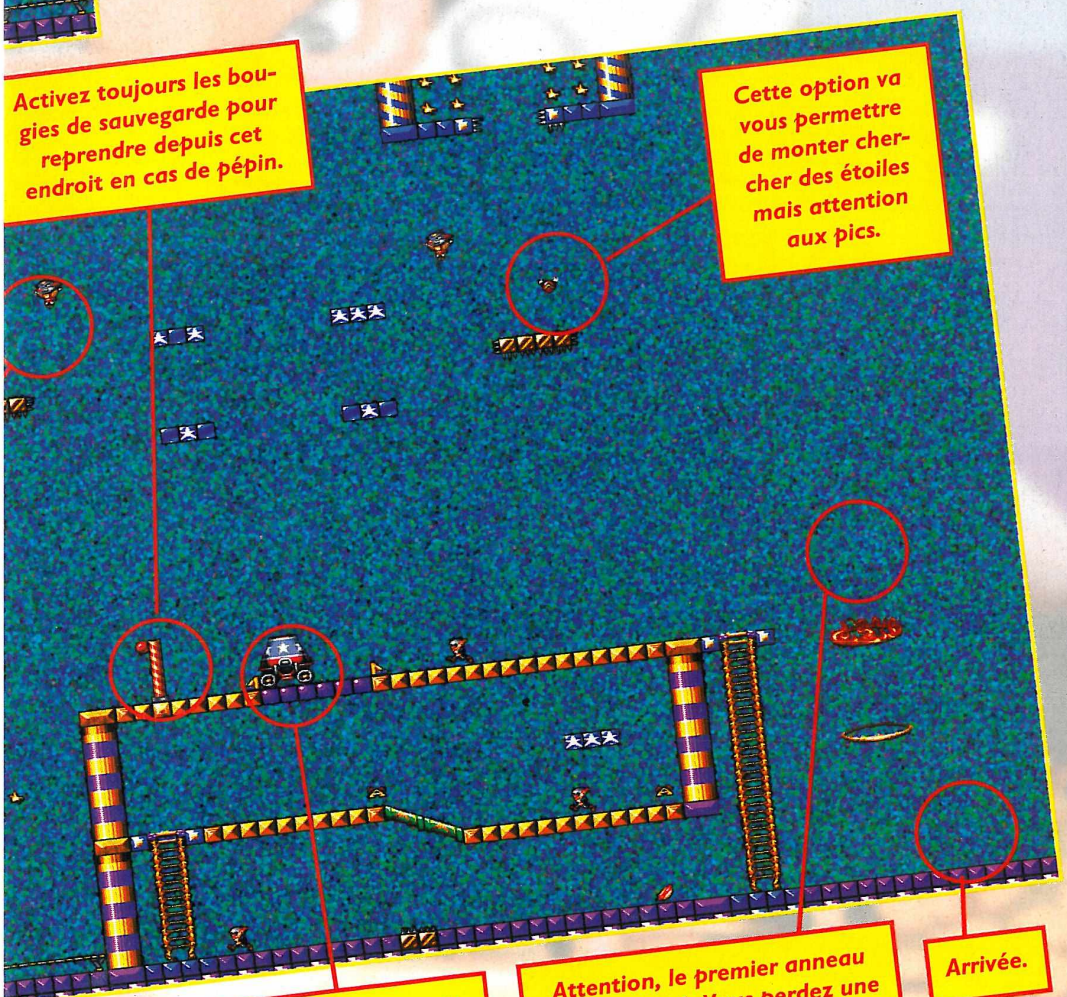
Super, vous allez gagner trois points d'énergie ainsi qu'une vie ! Ces options ne doivent pas être négligées sinon vous risquez de le payer tôt ou tard !

Attention, pour des raisons techniques, nous avons remplacé le fond original du jeu. En réalité, il est comme sur cette photo.

Passez à l'intérieur des trois anneaux pour augmenter vos points.

Activez toujours les bougies de sauvegarde pour reprendre depuis cet endroit en cas de pépin.

Cette option va vous permettre de monter chercher des étoiles mais attention aux pics.

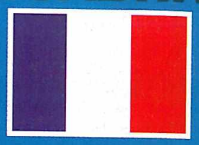


Sautez dans le canon pour atteindre les plates-formes perchées tout en haut.

Attention, le premier anneau est enflammé. Vous perdez une vie en le touchant !

Arrivée.

MEGADRIVE



SON 14/20

La musique d'introduction a une pêche extraordinaire. Celles du jeu sont parfois un peu bizarres, quoique tout à fait bien, mais ça, c'est une question d'oreille.

GRAPHISME 19/20

On n'a, à aucun moment, l'impression que la qualité des graphismes baisse. Les dessins sont d'une grande finesse et les couleurs éclatantes. C'est génial !

ANIMATION 17/20

Cette chauve-souris me fait penser à Sonic... C'est fluide, il y a des scrollings multirectionnels et le personnage est bien animé. Un jeu très vivant !

MANIABILITÉ 18/20

Le déplacement du personnage a été programmé de façon réaliste, ce qui ajoute un peu de difficulté, mais la maniabilité est excellente et très précise.

INTÉRET 18/20

Un jeu bourré de petites trouvailles rigolotes. Son intérêt est sans cesse renouvelé par des "à-côtés" qui motivent le joueur à continuer la quête.

✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : SUNSOFT
TAILLE DE LA CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 4
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : OUI

\+ *Les actions d'Aero*
\+ *La qualité des graphismes*
\+ *La variété des missions*
\+ *Les passages secrets*
\- *Aero n'a pas de copine ?*

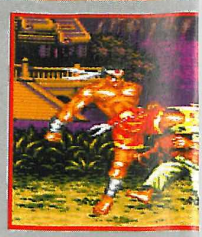
92%

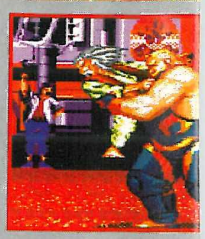
ZAPPING

MEGADRIVE JAP

TERRY BOGARD

MEGADRIVE JAP





Un an après le dernier tournoi, Terry, Andy et Joe sont repartis s'entraîner à la dure, dans un temple secret... Ils veulent être encore plus forts et pour cela, ils doivent faire des recherches afin de découvrir de nouvelles techniques de combat, inconnues de leurs adversaires ! Cela leur permettra peut-être de les surprendre et de remporter de nouvelles victoires... Quelques temps après leur rude et long entraînement, une carte d'invitation pour le prochain tournoi "King of the Fighters" leur est parvenue. Guéris de leurs précédentes blessures et motivés à bloc, tous trois partent pour ce tournoi où, une nouvelle fois, les meilleurs combattants vont se rencontrer dans une lutte sans merci. Mais en arrivant, Terry, Andy et Joe découvrent de tout nouveaux participants... Que feriez-vous à leur place ? Pour son premier affrontement, Terry commence par juger son adversaire. Son poids, sa taille et l'expression de son visage sont des informations très importantes, mais il en saura plus dès le premier coup !

LES 8 COMBATTANTS DISPONIBLES

Chaque personnage possède quatre coups spéciaux plus un coup hyper meurtrier. Vous pouvez jouer contre l'ordinateur, contre un ami, et participer à une compétition où chaque joueur disposera de 5 combattants.

✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

Étant un pratiquant d'Arts Martiaux passionné, je dois avouer que les jeux du genre me déçoivent énormément. Bien qu'ils soient tous différents, leur intérêt n'est jamais grandiose et Fatal Fury 2 n'échappe pas à la règle malgré le fait que les combats se déroulent sur deux plans. S'il vous plaît, arrêtez de les acheter et peut-être que les programmeurs comprendront qu'ils doivent arrêter de nous pondre toujours les même jeux... Voilà, le coup de gueule est passé ! Disons que Fatal Fury 2 est quand même un bon jeu, très maniable, mais franchement, avec des musiques "prise de tête", des décors pas terribles et une animation loin d'être impeccable, avez-vous encore envie d'acheter ce jeu ?

FRANCIS

FATAL the battle of destiny

LES 4 BOSS DE FIN

BILLY KANE

Il possède un redoutable bâton à rallonge pour vous empêcher de vous approcher. Billy n'est pas très résistant et s'il est en danger, il n'hésitera pas à faire appel à la magie...

LAURENCE BLOOD

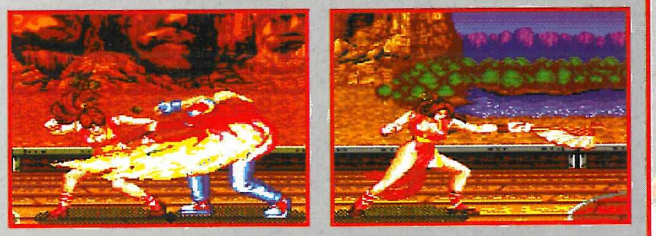
Cet espagnol vous prend pour un taureau !

HIGASHI

G BEAR

CHENG SINZAN

JUBEI YAMADA



MAI SHIRANUI

URY II

ANDY BOGARD

KIM KAP HWAN

AXEL HAWK

Une fois qu'il vous a coincé dans les cordes, Axel vous transforme en grosse bouillie !

W. KRAUSER

Vous pouvez choisir entre 0 à 9 Continues, 3 niveaux de difficulté, la durée du combat (jusqu'à la mort ou de 10 à 90 secondes), 3 vitesses de jeux, et il est possible de configurer sa manette.

MEGADRIVE

JEU IMPORT

SON 13/20

Vous entendrez de nombreuses digits lorsque les personnages crient ou exécutent certaines techniques. La plupart des musiques sont médiocres.

GRAPHISME 13/20

Ne parlons pas de certains décors qui sont à vomir, mais plutôt des personnages d'une assez grande taille et d'un bon coup de crayon. C'est bien dans l'ensemble.

ANIMATION 13//20

Avec trois vitesses, il y en a pour tout le monde... Dommage que l'on puisse faire mal à Billy en frappant son bâton !?! Même avec des ralentissements, c'est cool.

MANIABILITÉ 16/20

Les coups spéciaux sont très simples à réaliser lorsque vous possédez une bonne manette. Avec une 6 boutons, vous vous éclaterez d'autant plus.

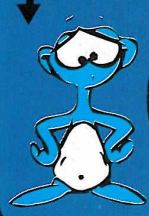
INTÉRET 13//20

L'unique chose qui relève l'intérêt du jeu est le fait de combattre sur deux plans (avant et arrière) au lieu de rester toujours en face. Sinon, c'est comme d'hab...

✦ ARTS MARTIAUX ✦

ÉDITEUR : TAKARA
TAILLE DE LA CARTOUCHE : 16Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 12
NOMBRE DE JOUEURS : 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : OUI

- \+ *3 vitesses de jeu*
- \+ *5 coups spéciaux par perso.*
- \+ *Provoquer l'adversaire*
- \- *Tests de collisions imprécis*
- \- *C'est du déjà vu*



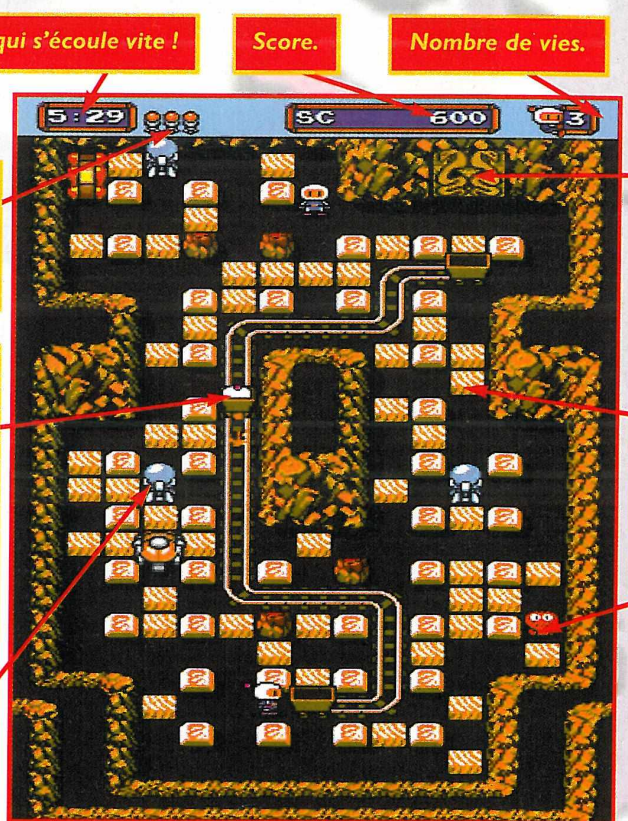
73%

✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

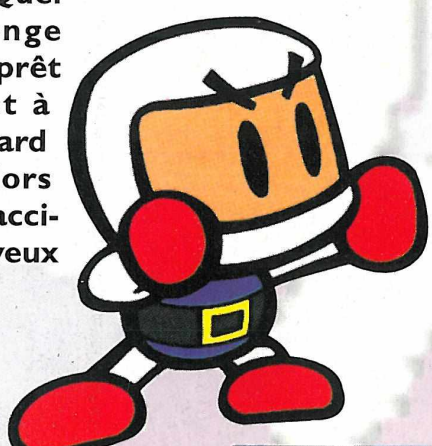
Alors que nous nous faisions une joie de pouvoir enfin jouer à Bomberman sur Megadrive, un hit sur console Nec vieux comme le monde, quelle ne fut pas notre déception en découvrant cette adaptation ! Graphiquement, on a vu mieux sur Master System : des personnages peu détaillés et des tableaux remplis de briques aux couleurs criardes. Côté bande-son, rien d'extraordinaire non plus. Le joueur appréciera quand même la danse du kangourou rose sur une musique enfantine (personnellement, je suis retombé des années en arrière, me remémorant mon porte-manteau à tête de canard qui me chantait "Frère Jacques" pour m'endormir). Mais surtout, ce qui cloche, ce sont les ralentissements et les quelques clignotements qui altèrent la jouabilité. Le concept Bomberman reste malgré tout immuable et, à quatre joueurs, on oublie vite (sauf quand on perd à cause de ça !) les défauts du jeu.

BENJI

Bomberman, le jeu que feu "The Human Bomb", tristement célèbre pour sa prise en otage de toute une classe d'école maternelle à Paris, aurait sûrement adoré... Un concept simple : quatre personnages dans une arène délimitée par des murs infranchissables, des bombes, des flammes et des kangourous, le tout accompagné par une petite musique de fond entraînante. Un seul impératif : survivre et niq(CENSURÉ) les autres coûte que coûte. À moins que l'on ne préfère agir en solo en partant à l'aventure dans le mode scénario. Dans ce cas, il s'agit de repousser l'envahisseur désireux de s'approprier la Terre, "Home, Sweet Home" de ces petits êtres tantôt membres actifs du service de déminage, tantôt pyromanes exacerbés. Quel que soit le challenge proposé, êtes-vous prêt à relever le défi et à ressembler tôt ou tard à Michael Jackson lors de son mémorable accident de studio (cheveux brûlés) ?



Deuxième zone : attention aux volcans qui crachent de la lave par intermittence, et suivez le guide...



MEGA Bomb

Voici quelques stages du mode Battle Game parmi les plus amusants. Il y a celui de base, celui avec les trappes, la "Speed Zone", celui où, dès le départ, tous les joueurs sont dotés de toutes les options (giga flamme, bombes à gogo...), etc. Jusqu'à la consécration : la victoire saluée par une foule en délire alors que vos petits camarades pleurent.

Parmi les multiples options à s'approprier lorsque l'on joue, figure celle des kangourous. En détruisant un bloc, il se peut qu'un gros œuf apparaisse. Précipitez-vous dessus et vous aurez le droit de chevaucher ce gentil petit animal australien qui, outre le fait de vous donner une chance supplémentaire de ne pas mourir tout de suite (la monture disparaît avant le cavalier, logique !), vous fera bénéficier d'un pouvoir caractérisé par sa couleur. Le violet saute, le bleu renvoie les bombes, le rose danse ???!!!, le vert "speede" comme un ouf et le jaune bouge les blocs immobiles.

Si vous êtes seul et que vous préférez suivre une histoire, celle du Bomberman en l'occurrence, de bout en bout, le Normal Game est là pour ça. Des extraterrestres ont envahi la Terre, qui se retrouve séparée en cinq zones respectives ; or, vous seul pouvez les contrer. Il vous reste à parcourir les zones pour recoller les bouts, facilement reconnaissables à leur forme de croissant de lune, avant d'affronter les Boss, seul ou en compagnie d'un kangourou.

Première "aire de jeu" : la jungle. Détruisez ennemis et bornes bleues pour obtenir le chaînon manquant et accéder au stage supérieur.

En mode Battle Game, plusieurs choix vous sont offerts : jouer seul, à deux, à trois ou à quatre ; vaincre en 1, 2, 3, 4 ou 5 manches ; préférer l'un ou l'autre des terrains d'affrontement parmi les 10 proposés, ou encore, ce qui est assez fun, habiller son petit Bomberman comme on l'entend, depuis le vieillard avec sa canne jusqu'au gros balèze, en passant par le punk.

MEGADRIVE

SON 14/20

Des musiques mignonettes (j'espère que vous comprendrez !) surtout dans le "Normal Game", accompagnées de bruitages peu variés, hélas.

GRAPHISME 07/20

Même la Master System fait mieux ! Inadmissible ! Les programmeurs ont-ils voulu montrer, bien malgré eux, qu'il n'y a que 8 Mb dans le jeu ?

ANIMATION 10/20

Je croyais que les ralentissements et autres clignotements étaient l'apanage des consoles 8 bits... La preuve du contraire se trouve ici.

MANIABILITÉ 16/20

Quelques difficultés dans les virages à angle droit dans les moments de panique. Sans quoi, les Bombermen réagissent au quart de tour.

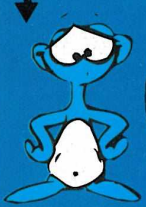
INTÉRET 15/20

Un intérêt grandement diminué du fait des failles, trop nombreuses, dans la réalisation. Les connaisseurs seront déçus, les autres, pas forcément.

✦ BOMBER MAN ✦

ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 8 Mb
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NB DE NIVEAUX 1 JOUEUR : 5
NB DE STAGES 2 JOUEURS : 10
NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : NON

- Le concept Bomberman
- 4 joueurs !
- Les kangourous
- Franchement laid !
- Des ralentissements ???



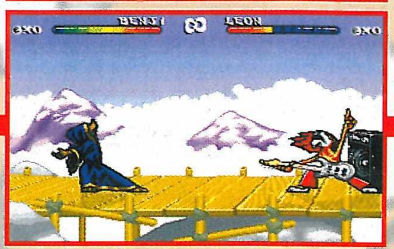
78%

ZAPPING

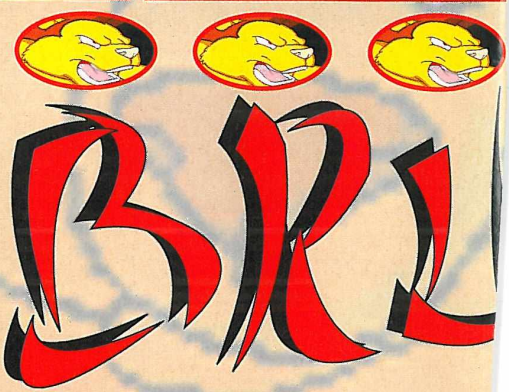
MEGA-CD US • M

Lorsque le Dali Llama envoie une invitation pour venir pendant quelques jours subir un entraînement spécial dans son école d'arts martiaux située sur une île perdue du Pacifique, cela ne se refuse pas ! Les heureux élus cessent toute activité en cours et partent sur le champ, une occasion comme celle-ci ne se produisant qu'une seule fois dans une vie. Cette année, huit combattants ont été désignés et sont prêts à tout pour bénéficier des cours particuliers du Maître. Car il est bien entendu qu'un seul d'entre eux aura ce privilège. Pour ce faire, il devra battre tous les autres un à un lors de duels fratricides, y compris son double, pour finir par le compagnon de toujours du Maître, nommé Karaté Croc suivi, naturellement, du Dali Llama lui-même. Ainsi, le gagnant sera celui dont l'équilibre entre la force physique pure et la force spirituelle atteindra la perfection. Seule une forte personnalité y parviendra. Vous, peut-être ?

Au fur et à mesure que le joueur avance dans le tournoi, il maîtrise de plus en plus de techniques spectaculaires. En voici quatre : le Flash Kick de Kung Fu Bunny, le Fire Run de Tai Cheetah, le Roar de Prince Leon et la Bag de The Pantha. Autant de spécialités que seul un "Grand Master" pourra réussir sans peine... s'il possède le mot de passe correspondant, évidemment.



Le seul moyen d'apprendre de nouvelles techniques consiste à se lancer seul dans le tournoi. Après deux victoires consécutives, le joueur se retrouvera dans le temple du Dali Llama. Celui-ci lui montrera alors la manipulation à effectuer pour réussir le nouveau coup spécial. Trois essais d'une vingtaine de secondes chacun suivront.



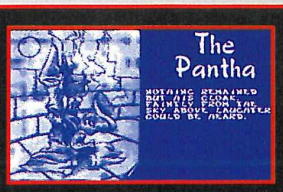
✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

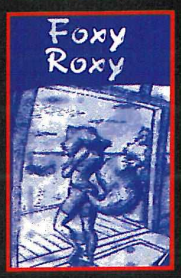
La rentrée '94 s'annonce définitivement comme une "rentrée baston", et ce, pour le meilleur comme pour le pire. "Brutal" se situe entre les deux catégories. Le jeu part d'une bonne intention mais les trop nombreux défauts le font basculer dans l'ensemble des softs moyens qu'une certaine originalité et des graphismes réussis sauvent du médiocre. Ce qui énerve correspond, en premier lieu, à l'inutilité partielle des "passwords". Explication : en admettant que le joueur soit arrivé au Dali Llama après avoir bataillé ferme pendant une heure et qu'il perde, le "password" le remettra au début du jeu et il devra tout se retaper. En fait, le (trop long) "password" ne garde en mémoire que les techniques (coups spéciaux) acquis sans tenir compte du niveau dans le tournoi. Suivent ensuite la trop grande inégalité entre les personnages, la très mauvaise collision des sprites et les bruitages qui "tapent sur le système". Dommage !

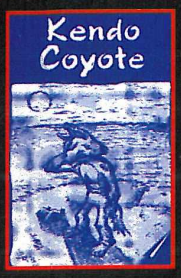
BENJI

Le jeu démarre par une brève présentation des acteurs de l'histoire, à la façon d'un clip vidéo. Puis en choisissant le mode scénario (en comparaison avec le mode deux joueurs), une petite séquence animée dans laquelle on voit Ivan, l'ours des steppes, recevoir l'invitation du Maître, introduit le joueur dans le monde de Brutal. Il ne reste plus alors qu'à introduire son nom (ou le "password") et à choisir le personnage.

De Kung Fu Bunny, la mascotte, à The Pantha, aucun ne se ressemble, tant sur le plan de la morphologie que sur celui de leur technique de combat. Le joueur opte pour l'un ou l'autre, et part à la découverte de l'île, rencontrant les autres en chemin pour des affrontements dans des endroits divers et variés en un ou plusieurs rounds (jusqu'à cinq).

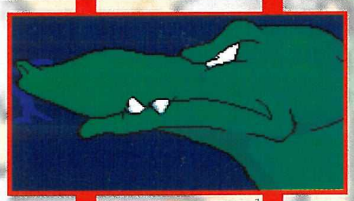






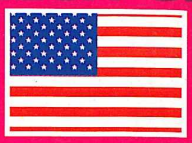
Après chaque victoire, le joueur aura droit à un petit descriptif accompagné d'une photo explicative des agissements du perdant.

Karaté Croc et le Dali Llama sont les deux Boss de fin du jeu. Préparez-vous physiquement autant que mentalement, et étudiez attentivement le yin et le yang de la table de la chance chinoise car, avant de vaincre le dernier, vous risquez de passer de nombreuses heures devant le tube cathodique, surtout lorsque l'on sait que les Continues sont limités à trois et que les mots de passe ne vous feront jamais recommencer sur le bateau, lieu de rendez-vous avec le Maître...



L'option "Fun Room" est en fait un délire de la part des programmeurs. Il s'agit non seulement d'un "sound test" avec le groupe de musique pop de Brutal (quelques bébêtes de scène sur une scène, justement, jouent les thèmes musicaux du jeu), mais aussi d'une succession de clichés marrants élaborés par le Team Brutal, dont une photo apparaît à la fin.

MEGA-CD



SON 13/20

Bande-son en totale contradiction : des bruitages agaçants et répétitifs accompagnés de musiques techno ou exotiques franchement réussies !!!

GRAPHISME 16/20

Sans parler de la présentation soignée, un vrai dessin animé, les animaux sont fins et évoluent dans des décors variés et colorés façon "cartoon".

ANIMATION 10/20

Que de bugs ! Des personnages lents qui pivotent difficilement sur eux-mêmes, une vitesse de jeu mal gérée qui gêne la jouabilité, etc.

MANIABILITÉ 09/20

Pourquoi les coups spéciaux sont-ils si longs à effectuer qu'avant même de se déclencher, l'adversaire attaque et met le joueur au tapis ?

INTÉRET 12/20

Des bébêtes adeptes en arts martiaux... Une idée originale, certes, que les programmeurs n'ont pas su, hélas, exploiter au maximum.

✦ BASTON ✦

ÉDITEUR : GAMETEK
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 14
NOMBRE DE NIVEAUX : 10
NBRE DE COMBATTANTS : 10
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : 3

- *Graphismes, intro sympas*
- *Les zolies bébêtes*
- *Concept mal exploité*
- *Trop de bugs*
- *Passwords inutiles*

69%

ZAPPING

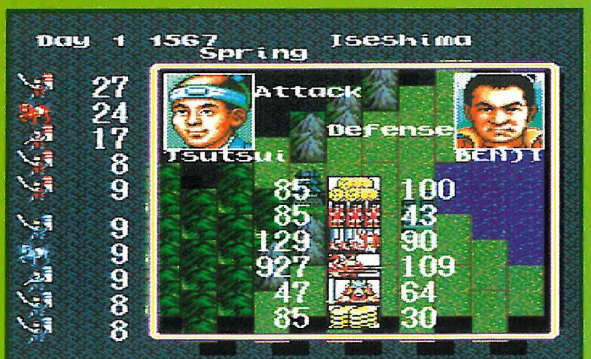
✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

Amateurs de "War Game", freinez vos ardeurs ! Celui-ci risque fort de vous décevoir si : 1) vous connaissez des équivalents sur PC ou sur Mac comme "Civilisations" par exemple, et/ou 2) vous aimez de façon générale les "War Game" compliqués et palpitants, avec des tonnes d'options à gérer et de beaux graphismes accompagnés de petites animations croustillantes. "Nobunaga's Ambition" ne répond pas (hélas !) aux critères. Ce jeu s'adresse davantage aux novices, à ceux qui souhaitent fouler le sol du monde des War Game pour la première fois sans trop se prendre la tête à lire un manuel de 50 pages pour, en plus, s'y référer constamment dès qu'un problème se pose. Attention, je n'ai pas dit qu'il était facile de venir à bout des quatre scénarios, bien au contraire, j'affirme seulement que le jeu est simple d'accès, trop simple et surtout très répétitif pour les habitués du genre.

BENJI

Si la grande majorité des logiciels de jeux vidéo provient du pays du Soleil Levant, peu en revanche y font référence dans leur contenu. Les passionnés que nous sommes se contentent généralement d'incarner les personnages qui leur sont proposés sans se poser de questions quant aux origines des concepts. Avec Nobunaga's Ambition, "War Game" médiéval, le ou les joueurs ont tout le loisir de découvrir pourquoi les Japonais ont depuis des decennies cet esprit si combatif qui les font se surpasser pour obtenir les meilleurs résultats dans la discipline choisie. Toute l'action se situe entre 1467 et 1600, période trouble de l'Histoire du Japon, durant laquelle une cinquantaine de "daimyos" se livrèrent à des guerres fratricides pour prendre la place du Shogun décédé. Alors, prêts pour une unification forcée ?

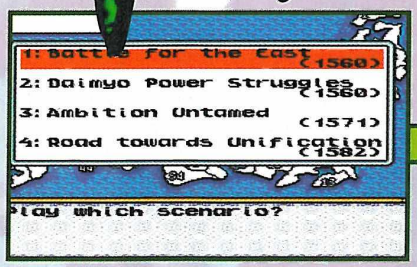
Vous avez le choix entre être envahi ou envahir. Quelle que soit la situation, la bataille se déroule comme suit : vous placez vos armées réparties en cinq unités (1 armée qui commande, 1 armée de cavaliers, 1 armée de fusils et 2 armées d'infanterie) sur la carte de l'état et vous les faites bouger d'une case à chaque tour. Pour un long siège ou un long trajet, il vaut mieux avoir beaucoup de riz en stock, sinon, sans nourriture, vos soldats ne pourront survivre. Enfin, vous n'attaquez qu'une fois l'armée adverse située dans la case juxtaposant la vôtre. Votre objectif est d'anéantir l'armée de commande ennemie. En réussissant, vous remporterez la bataille et ce, même s'il reste d'autres armées ennemies en faction.



Été comme hiver, la population est soumise à deux fléaux : la peste et les cyclones, fréquents au Japon. Nourrissez vos hommes et investissez dans les barrages (DAMS) pour minimiser les dégâts.

as Ambition

En temps que Daimyo, vous donnez un ordre par saison, soit quatre ordres par an. Après avoir préalablement défini vos qualités (santé, ambition, chance, charme et intelligence) par des chiffres allant de 1 à 110 tirés comme dans une loterie, vous pouvez agir sur le peuple gouverné qui réagira suivant que vous le traitez bien ou non. Sachez que vous percevez les impôts chaque automne et qu'il s'agit de bien gérer les choses (deux éléments majeurs : l'armée et les paysans) pour survivre, voire éventuellement envahir un fief sans trop de risques. Après chaque décision, une petite animation prend place en bas de l'écran... à moins que ce ne soit le visage de votre fille que vous donnez en mariage en échange d'une importante dote.



Après la mort du Shogun Ashikaga Yoshimasa en 1467, le royaume se divisa en une multitude de fiefs régis par autant de daimyos ambitieux et désireux de prendre la place désormais vacante de Shogun. Au début du jeu, quatre types de scénarios sont proposés aux joueurs, qui peuvent s'adonner à ce War Game jusqu'à 8 les uns après les autres. Lors du premier scénario, il faut unifier 17 états, alors que les trois suivants prennent place à des époques différentes sur l'ensemble du territoire qui en comprend 50. Une difficulté graduelle pour ce "Risk" (jeu de société bien connu) sur Megadrive.

MEGADRIVE

JEU IMPORT

SON 09/20

Une bande-son bien pauvre (bruitages dignes d'une 8 bits). Où sont les digits vocales et les morceaux de 'zique changeant au gré des saisons ?...

GRAPHISME 12/20

La carte des états, le tableau des options avec la tronche du "daimyo" que vous incarnez et les gros plans sur les batailles, dépourvus de détails.

ANIMATION 09/20

Les guerres sont faiblement animées et ressemblent à un jeu d'échec avec ses pions et ses cases . Bref, une action lente et soporifique.

MANIABILITÉ 15/20

Pas de personnages à déplacer, ni de coups d'épée à donner en direct live. Il est même possible de jouer avec la souris à ce jeu.

INTÉRET 13/20

Ne pas pouvoir donner plusieurs ordres à la fois est agaçant. Tout comme le fait de toujours attaquer à l'aveuglette, d'ailleurs.

✦ WAR GAME ✦

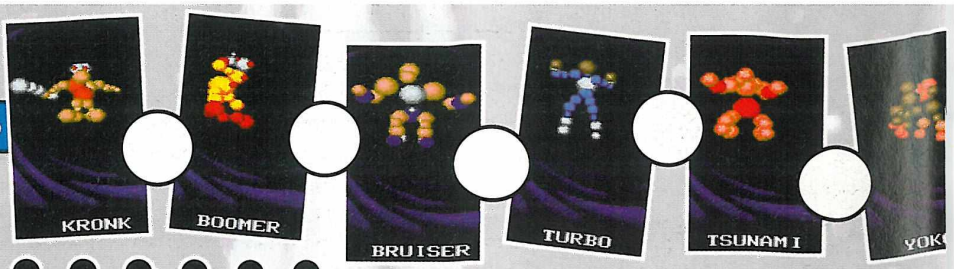
ÉDITEUR : KOEI
TAILLE CARTOUCHE : 12Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 5
NOMBRE DE SCÉNARIOS : 4
NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 8
SAUVEGARDES : 2
CONTINUES : NON

- \+ *Le côté historique*
- \+ *La simplicité d'utilisation*
- \+ *Son aspect éducatif*
- \- *Répétitif*
- \- *Manque d'options flagrant*

72%

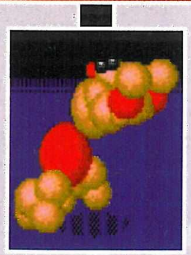
ZAPPING

MEGADRIVE



« Whizzz, Blurp, Klinckle !" me dit mon adversaire, le regard froid. "Klinckle toi-même !" lui répondis-je sans me démonter. Tels furent les prémices de ce combat qui allait m'être fatal. Je savais que l'arène du Jester, maître des lieux, réservait de nombreuses surprises aux challengers encore non initiés à ce genre de combat, mais à ce point-là ! À peine en piste, je découvrais avec stupeur la chose à abattre. Car on ne peut que parler de "chose" quand on voit pour la première fois ce tas de globules gangrené aux couleurs vives. Stupéfiant ! Hallucinant ! Sortant des qualifications, je ne m'attendais aucunement à une confrontation de ce type. En plus, Boomer, c'est son nom, n'arrêtait pas de me narguer et de faire des grimaces toutes plus ridicules les unes que les autres. Jusqu'au moment de l'attaque foudroyante qui m'envoie au tapis, le chant des petits zoziaux entre les oreilles, synonyme de Knock Out. Pourtant, je croyais bien avoir échappé au pire...

Pitié ! Ne me tuez pas ! Si votre personnage est sur le point de décéder des suites d'un coup mal placé, vous avez la possibilité de récupérer de l'énergie en vous agenouillant devant l'adversaire pour l'implorer. C'est dégradant mais efficace. Deuxième option : narguer l'autre de quelque façon que ce soit (des grimaces, par exemple). Cela aussi vous fait l'effet d'une barre de Mars si votre jauge énergétique tend à trop diminuer.

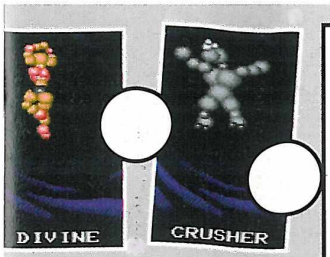


Vos camarades de jeu ne sont pas les seuls mutants de l'apocalypse que vous rencontrerez. En fait, si vous voulez évoluer dans le jeu, il faudra vous défaire de nombreux Boss dont une autruche au coup de bec ravageur, un kangourou qui aurait mis Mike Tyson au tapis et un T-Rex échappé du fameux parc situé sur une île près du Costa Rica. Vous commencez avec une ceinture blanche dans l'espoir de rafler la rouge, puis la verte, la bleue et enfin la noire, lors d'un cérémonial sympathique et gratifiant après avoir vaincu Jester lui-même. Un challenge intéressant, non ?

✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

Imaginez un bidule agressif et féru d'arts martiaux, vous obtenez un membre de l'équipe de Ball Z. Voilà certainement le jeu de baston le plus original qu'il m'ait été donné de tester ! Tout est drôle et novateur, depuis les personnages en 3-D en forme de pâte à modeler, jusqu'aux écrans de l'arène qui illustrent le combat par intermittence en fonction de la technique employée au même moment par l'un des protagonistes. Outre Boomer, le clown qui s'auto-détruit, l'ensemble fait penser au cirque : les bruitages bizarres qui ressemblent davantage à des onomatopées, les animations hilarantes (on se tape les fesses, on tire la langue, on perd le bout de son museau) qui font référence à l'univers de Tex Avery —qui aurait d'ailleurs sûrement apprécié—, et les graphismes de fond (seulement), qui ne sont pas sans rappeler cet endroit merveilleux qu'est un chapiteau. Seuls de petits bugs dans la collision des sprites sont à déplorer, mais rien qui n'enlève de l'intérêt au jeu.

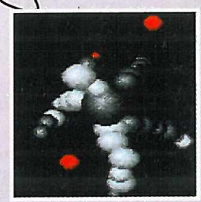
BENJI

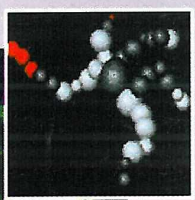


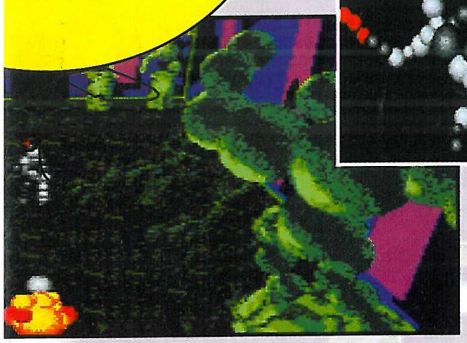
Ils sont tous là ! Boomer le clown (mon préféré), Crusher, Bruiser ("bruise" signifie bleu, vous savez, comme ceux qu'on se paye après une bonne râclée), Divine (la diva), Kronk (le guerrier venu de l'époque Jurassique), Tsunami (le raz de marée, comme son nom l'indique), Turbo (le mec qui bouge aux acides, nitriques de préférence) et Yoko (la sœur de Cheetah). Tous possèdent une trentaine de mouvements environ, dont bon nombre ne sont pas donnés dans la notice et restent à découvrir. Avis aux plus perspicaces !...

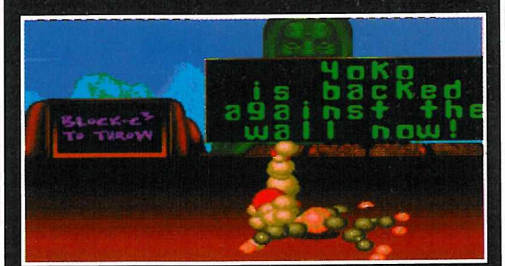
JEU

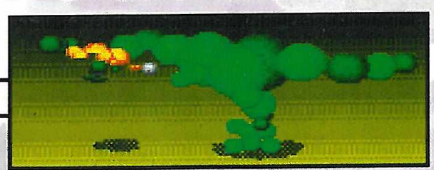
Ce qui fait tout l'attrait de ce soft —ou presque— concerne les coups un peu particuliers de chacun des combattants, dont vous pouvez voir ici un petit échantillon. Sachez aussi que, comme dans la saga des Mortal Kombat, il existe des "Finishing Moves" dévastateurs à trouver. En attendant, admirez Boomer qui envoie balader Kronk d'un coup de pied dans l'arrière-train ou Kronk qui prend Boomer pour une balle de base-ball !

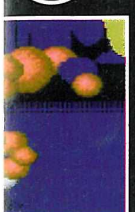


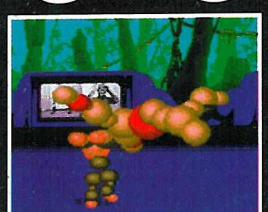


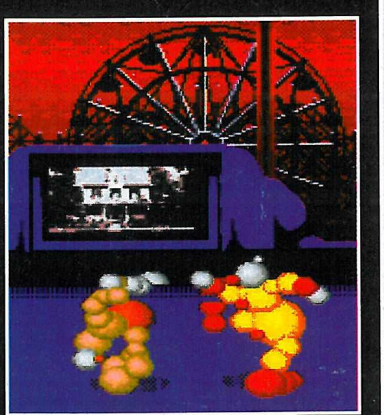




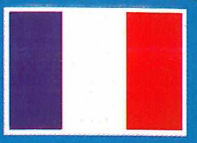








MEGADRIVE



SON 14/20

On se croirait au cirque ! Bruitages et musiques de fond, énervants pour certains, ne font qu'un et contribuent à donner une identité propre au jeu.

GRAPHISME 15/20

Des décors de fond raffinés en deux dimensions, différents suivant les combattants en 3-D qui s'amusent sur une piste dépourvue de relief.

ANIMATION 17/20

Ultra-fluide et étonnamment variée. Chaque personnage semble avoir été étudié avec soin. Certains bugs trop fréquents subsistent néanmoins.

MANIABILITÉ 17/20

Des coups faciles à effectuer, tous sans exception, mais qui ne vont pas toujours droit au but à cause de l'appréciation hasardeuse des distances.

INTÉRET 16/20

Le jeu de baston le plus original de l'année ! Seuls défauts : les bugs, une arène qui manque de détails (le premier plan) et seulement 8 mectons.

✦ BASTON ✦

ÉDITEUR : ACCOLADE
TAILLE CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 12
NOMBRE DE JOURS : 1 ou 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : 5

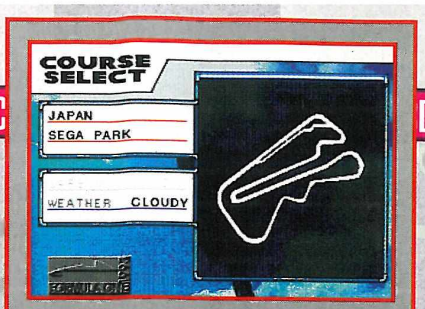
- \+ *L'originalité*
- \+ *Bande-son "Magic Circus"*
- \+ *3-D et rotations réussies*
- \+ *Challenge amusant*
- \- *Les bugs*

84%

ZAPPING

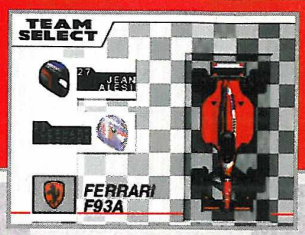
Voici la seconde course du Championnat du Monde 1993 de Formule 1 qui se déroule au Brésil, sur le circuit de Sao Paulo. Nous sommes le 28 mars et comme la météo le prévoyait, il pleut des cordes ! Il ne reste que 6 tours pour la fin de la course et la bataille fait rage entre Schumacher, le premier, et Hill, le second. Tout le monde se demande si la puissance du moteur Renault permettra à Hill de rattraper Schumacher... Voici la treizième course du Championnat qui se déroule sur le circuit d'Imola, en Italie. C'est le 11 septembre et les pilotes se retrouvent sur l'asphalte tant redouté de Monza. Il reste trois tours pour conclure la course et Jean Alesi, le numéro 27, se trouve en troisième position au volant de sa Ferrari. Réussira-t-il à conserver sa place et à monter sur le podium ? Si vous êtes un passionné, vous saurez répondre à ces questions ! Maintenant, que diriez-vous d'entrer dans la course, de prendre la place de l'un de ces pilotes, pour voir si vous feriez aussi bien qu'eux...

Avant de vous lancer dans la course, réglez vous-même votre voiture comme un pro. Choisissez les pneus (normaux ou "pluie"), la balance des freins, la hauteur des ailerons avant et arrière, la transmission (manuelle ou automatique), la direction et le maniabilité. Au fur et à mesure de vos changements, vous voyez à quelle vitesse vous pourrez rouler.



En mode entraînement, vous choisissez votre circuit, le nombre de tours ainsi que le climat (pluie, nuageux, sec).

Choisissez votre pilote et votre voiture. Il y a 13 écuries, soit 26 pilotes.



Pendant les qualifications, vous pouvez connaître les temps des autres concurrents et aussi savoir quelles sont les voitures actuellement en piste.

Des panneaux vous indiquent le sens et le type de virage. Il peut aussi y avoir des indicateurs de vitesse pour les freinages très importants.

✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

Beyond The Limits est la première simulation de course automobile sur M-CD, qui comporte de nombreuses séquences animées, véritable film, avec toutefois une définition de l'écran inférieure. Assez complet au niveau des options et du réalisme graphique, on regrette tout de suite de ne pouvoir y jouer à deux, ce qui diminue tout de suite l'intérêt (c'est qu'à Mega Force, on aime s'éclater à deux et mettre une râclée à l'autre !). De plus, les collisions sont hyper mal gérées, on traverse les véhicules et encore, quand ceux-ci ne disparaissent pas par l'effet magique d'un bug intempestif ! Également doté d'une maniabilité difficilement perceptible, on touche la manette et hop, on se retrouve dans les bas-côtés... Beyond The Limits est bien loin d'être parfait. Si vous aimez les courses de bagnoles, je ne saurais trop vous conseiller "Formula One" sur MD.

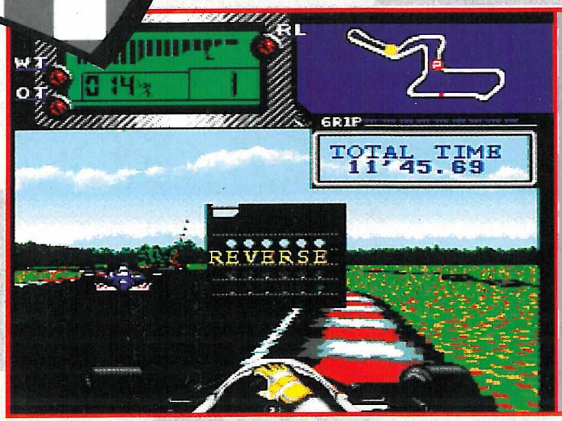
FRANCIS

...nd the limits

À l'arrivée, le drapeau à damier vous attend. Vous êtes dernier mais le principal est de finir la course, non ?!

Dans les virages, votre voiture est déportée vers l'extérieur et vous pouvez vous retrouver sur les vibreurs !

Le jeu comporte un nombre très important de séquences animés variées, tirées de vraies courses de Formule 1.

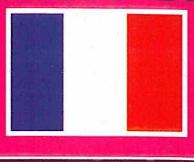


Le temps peut changer en cours de course et vous risquez de partir droit dans le décor, rejoindre les vaches, si vos pneus ne sont pas adéquats !

En sortant d'un virage ou en percutant un mur, vous pouvez vous retrouver à l'envers. Une touche sur la manette vous permet de faire des demi-tours.

Vous voici au départ d'une course. Dès le feu vert, vous pouvez foncer. En haut, vous avez votre tableau de bord. À droite, vous pouvez afficher les temps ou le tracé de la course.

MEGA-CD



SON 16/20

L'ambiance d'une course de F1 est assez bien rendue grâce à un bon bruit de moteur ainsi qu'à des digits sonores issues de la réalité, mais il manque des bruitages.

GRAPHISME 14/20

Le circuit possède plein de détails très réalistes, des traces de freinage, des tribunes, des panneaux publicitaires... La qualité n'est pas géniale, mais bon...

ANIMATION 10/20

Les sorties de route, les dépassements, les collisions avec les autres voitures, tout ceci est franchement très désagréable. Pourtant, il y avait de bonnes choses...

MANIABILITÉ 14/20

Les déplacements de la voiture sont assez saccadés. En boîte automatique, ce n'est pas trop gênant mais en manuelle, c'est vraiment difficile.

INTÉRET 12/20

Le jeu a toutes les options pour plaire et les séquences animées sont vraiment géniales, mais les défauts de l'animation rendent le jeu beaucoup moins attrayant.

✦ COURSE AUTO ✦

ÉDITEUR : SEGA
NOMBRE DE CD : 1
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE CIRCUITS : 17
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : NON
SAUVEGARDE : OUI

- + *Les nombreux réglages*
- + *Les séquences animées*
- + *L'usure des pneus*
- − *Les tests de collisions*
- − *1 seul joueur*

71%

ZAPPING

MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGA... E • ME...

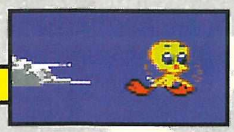
TI & GROS

Dis, Grand-Mère, pourquoi Gros Minet essaye toujours de m'attraper ? Tu sais Titi, Sylvestre est un peu espiègle mais très brave. C'est dans sa nature, il ne peut pas s'en empêcher. Mais ne t'inquiète pas, Sylvestre possède plus d'appétit que de bon sens et ça, tu as dû t'en rendre compte, mon Titi adoré ? Oui Grand-Mère, c'est vrai, Gros Minet n'arrive jamais à m'attraper et il dit toujours "Nom d'un chat de nom d'un chat". Tu sais, Grand-Mère, moi je suis tout petit et innocent. Oui Titi, mais ne crains rien, car si Sylvestre s'approche de toi, je lui donnerai quelques bons coups de balai. Je t'aime beaucoup Grand-Mère ! Moi aussi, je t'aime beaucoup mon Titi... Pendant que Titi se met la Grand-Mère dans la poche, Gros Minet prépare un nouveau plan de bataille... Chette fois, dit-il, Che vais te croquer ! Sylvestre s'élance alors à la poursuite de Titi, renverse au passage deux pots de fleurs et bondit sur Titi. Au secours, Grand-Mère, Gros Minet veut me manger ! Telle est la "brillante" trame de ce jeu de plates-formes...

Pauvre Sylvestre ! Il peut perdre l'équilibre et, s'il tombe de haut, s'écraser la figure. Tout cela n'est rien comparé à l'électrocution...

Sylvestre peut déplacer des objets et même les empiler s'il veut monter très haut.

Gros Minet n'arrête pas de courir derrière Titi, qui finit par être trop épuisé pour se défendre. Sylvestre n'a plus qu'à fondre sur sa proie qui n'est pas toujours facile à atteindre. C'est la fin du niveau, mais Titi s'échappe encore et la course continue dans le niveau suivant !



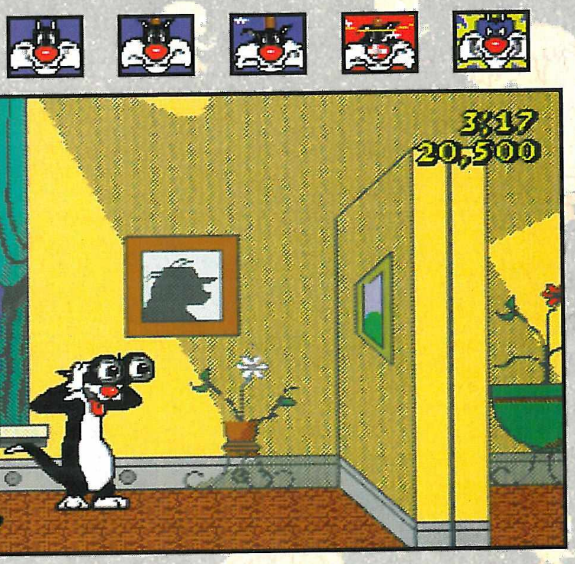
L'AVIS DE MEGA FORCE

Soyons brefs, francs, honnêtes, rapides et concis. Titi et Gros Minet n'est pas un méga-hit à nous faire sauter les plombs de bonheur. Mais cette réalisation reste somme toute sympathique, agréable, amusante et distrayante. Je m'explique. Avec des gags toutes les dix secondes, une ambiance sonore dynamique qui place parfaitement le joueur dans l'atmosphère "BDesque" de ce titre, on ne peut que tomber sous le charme. Malheureusement, dans le feu de l'action, on s'énerve vite contre une maniabilité un peu pauvre et surtout contre une certaine répétitivité dans l'action. Gros Minet se contente juste de courir derrière Titi, ce qui pouvait être marrant dans le dessin animé, mais limite dans le jeu. Allez, ne restons pas sur ce tableau qui peut paraître un peu pâlot, car Titi et Gros Minet est tout de même fort sympathique, avec des imperfections certes, mais ne dit-on pas : personne n'est parfait, surtout les chats !

FRANCIS

Lorsque Gros Minet ne voit plus Titi, il utilise ses jumelles pour retrouver sa trace. Gros Minet va bientôt avoir des ennuis car Spike est juste derrière lui ! Suivant le niveau de difficulté choisi, vous ne pouvez jouer qu'à un certain nombre de tableaux et c'est plus ou moins facile de franchir les obstacles. Ici, vous devez trouver un fauteuil pour passer le mur.

Gros Minet peut se baisser ou lever la tête pour jeter un œil, il peut marcher sur la pointe des pieds, courir, bondir et arracher quelques plumes à Titi en le griffant.



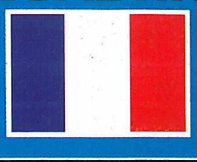
TI MINET

Gros Minet adore faire tomber les vases ou les chandeliers et en plus, ça lui rapporte des points.

Titi a avalé la potion de Monsieur Hyde et le voilà plus gros que Gros Minet. Sylvestre doit trouver l'antidote et lui faire avaler avant d'être lui-même avalé par un Titi géant !

Sylvestre peut ramasser des objets : un parapluie pour descendre en douceur, un os ou un poisson pour attirer les ennemis loin de lui, des gants de boxe ou un marteau pour se défendre et un tape-fesses pour sauter très haut. Sylvestre trouvera aussi des vies supplémentaires et des réveils pour remettre le temps à zéro.

MEGADRIVE



SON 18/20

Vous allez retrouver la musique très connue du dessin animé mais aussi les bruitages ! L'ambiance est super "fun" et les musiques collent bien à l'action.

GRAPHISME 13/20

Certains diront que c'est le style "dessin animé". Peut-être mais n'empêche que la Megadrive peut faire beaucoup plus beau tout en gardant le même style.

ANIMATION 14/20

C'est trop drôle ! Hi, hi, hi... Sylvestre et Titi sont super animés. Il y a quelques erreurs de collision et un petit manque de fluidité, mais c'est bien dans l'ensemble.

MANIABILITÉ 15/20

Pour bien diriger le méchant Gros Minet, il est nécessaire de manipuler doucement la manette, sinon il se déplace trop vite. On s'y fait assez rapidement.

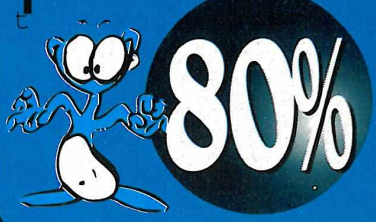
INTÉRET 15/20

Jouer le rôle du Gros Minet, c'est vraiment trop pétillant. Mais il est regrettable que l'on se contente de courir derrière Titi au lieu de lui tendre des pièges...

PLATES-FORMES

ÉD. : TIME WARNER INTERACTIVE
TAILLE CARTOUCHE : 8 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIV. DE DIFFICULTÉ : 1 à 100%
NOMBRE DE NIVEAUX : 7
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : OUI

- \+ Titi et Gros Minet
- \+ Les mimiques
- \+ Les musiques
- \+ Les gags
- \- La maniabilité



ZAPPING

GAME GEAR • GAME GEAR • GAME GEAR • GAME GEAR • GAME

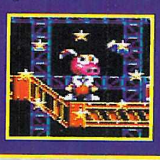
DYNAMITE HEADDY

Enfin les vacances ! se dit Headdy au moment de quitter son travail. Il est vrai que creuser des trous ou perforer des montagnes pour l'élaboration de tunnels à longueur de journée est plutôt harassant. C'est aussi ce qu'il pense en partant, une valise sous chaque bras. "Je vais pouvoir retrouver mes amis, Headcase, Headman et Beau, et nous allons une nouvelle fois bien nous amuser." Oui mais, sauf que, à peine arrivé à destination, il se rend compte que tous ont disparu et que d'étranges monstres lui barrent la route. Il n'en fallait pas plus à Headdy, surnommé "Dynamite Headdy", pour partir à leur recherche...

Voici une palette des monstrusosités qu'Headdy risque de rencontrer au cours de l'aventure. Comme vous pouvez le constater, ce ne sont pas les jouets aux pouvoirs maléfiques qui manquent !

Une carence énergétique ? Pas de problème, une bonne sieste suffira à remplir la jauge. Il suffit simplement de trouver l'icône avec le signe "Z" et de taper dessus d'un coup de tête.

Dynamite Headdy dispose de nombreux gadgets qui l'aident à progresser au travers des niveaux, même si les effets sont éphémères. En donnant un coup sur certains blocs, sa tête se transformera en aspirateur, en marteau ou encore prendra des aspects de groin pour le rendre invincible.



Headdy, comme son nom l'indique, se sert de sa tête détachable pour, non seulement se défaire des vilains méchants qui infestent le pays des jouets, mais aussi pour se déplacer. Il s'accroche, en les mordant, aux boules marquées d'un sourire et placées sur les plates-formes du niveau pour se hisser et ainsi atteindre des endroits normalement inaccessibles.

Pour sortir Headcase, Headman et Beau du pétrin, Dynamite Headdy devra battre d'horribles Boss de fin (affreux, affreux !) afin de leur tirer les vers du nez... ou plutôt divers objets comme cette clef (sur la photo).

✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

Une nouvelle descente aux enfers s'annonce. Pourquoi ? Simplement parce que des clignotements trop fréquents, des niveaux trop courts et peu variés avec une difficulté mal gérée, une histoire que les 3-4 ans connaissent par cœur, une musique banale et seulement 3 vies pour finir ce jeu sans queue ni tête (c'est le cas de le dire !), ne seront jamais les composantes d'un bon jeu de plates-formes sur Game Gear.

BENJI

GAME GEAR

SON	12/20	GRAPHISME	12/20
ANIMATION	12/20	MANIABILITÉ	13/20
INTÉRET	11/20		

✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 4 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 7
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : NON

65%

HORS-SÉRIE EXCEPTIONNEL !

À NE PAS MANQUER

BON DE COMMANDE

À renvoyer à MEGA PRESS, 103 Boulevard Macdonald 75019 PARIS

Nom : ..... **Prénom :** .....
Adresse: .....
..... **Code Postal :** .....
Ville: ..... **Pays :** .....

Je commande ..... N° du HORS-SÉRIE SONIC de MEGA FORCE
au prix unitaire de 40 F (France, port compris) - 50 F (Etranger, port compris)
Je joins mon chèque de ..... établi à l'ordre de MEGA FORCE

EN DÉTRESSE

MEGAFORCE / EN DÉTRESSE 103, Boulevard Mac Donald 75019 PARIS

QUESTIONS • RÉPONSES

Vous connaissez tous maintenant le principe de notre rubrique "En détresse", que nous aurions pu intituler en son temps "Les lecteurs parlent aux lecteurs"... Vous l'avez compris, nous centralisons ici l'ensemble des questions que se posent les joueurs sur un jeu particulier, du fait des difficultés qu'ils y rencontrent. Il se trouve évidemment d'autres lecteurs qui, eux, connaissent la réponse à ces problèmes, et dont la bonté d'âme les poussent à prendre la plume pour aider leurs collègues... Si vous êtes dans ce cas, la seule précaution à prendre est de bien noter sur votre réponse le numéro affecté à la question, avec le nom du jeu et de la console, et pour tous, nous rappelons notre adresse : Mega Force, "En Détresse", 103 Boulevard Mac Donald, 75019 PARIS

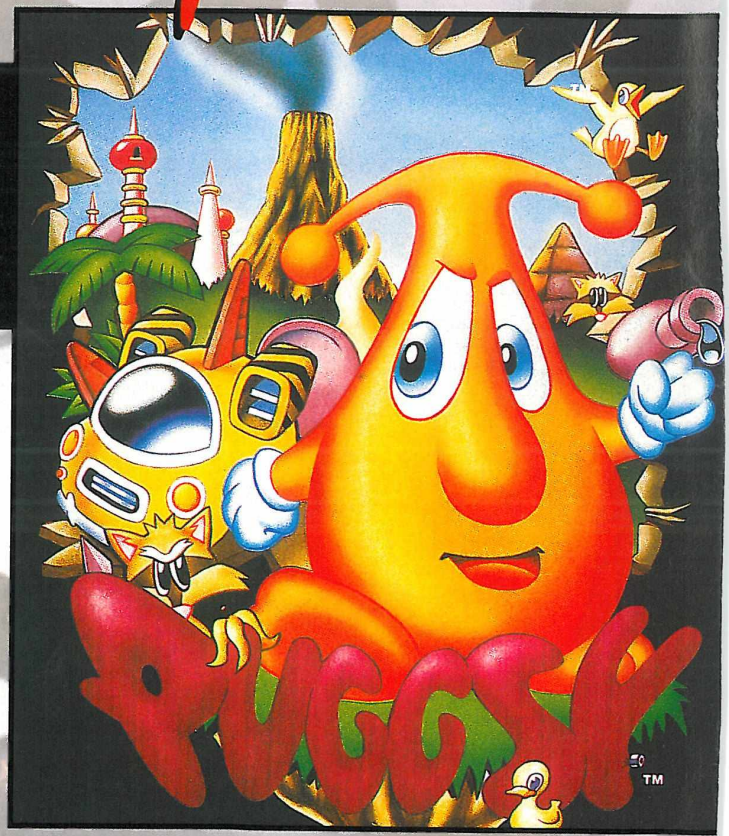
les réponses...

PUGGSY

★ MEGADRIVE ★

Vous serait-il possible de me faire parvenir les codes de l'avant-dernier Boss et aussi pour le dernier Boss ? En vous remerciant à l'avance.

Patrick VIAUD (28).



Je ne sais pas lequel est l'avant-dernier gardien, mais voici les codes que je possède :

Badger Mill :	202	777	106
	650	626	565
	533	405	514
Fire Heat :	360	777	126
	654	225	531
	473	457	614
Raclantis Docks :	200	277	107
	254	306	563
	271	716	514

Julien FILLEUR (88).

T2 THE JUDGMENT DAY

★ MEGADRIVE ★

Je n'arrive pas à aller vers les derniers niveaux et je voudrais savoir s'il n'y a pas des astuces pour passer les niveaux ? Merci.

Bertrand LUCAS (50).

Voici le "Select Round". À l'écran de présentation, appuyez sur Haut, Bas, Gauche et enfin sur Droite. Recommencez jusqu'à entendre "Excellent !". Continuez la partie, mettre le jeu en pause et appuyer sur les boutons B et C et vous passerez les niveaux.

Th Hawk (93).

SHINING FORCE

★ MEGADRIVE ★

Comment faire pour que le vieux, qui nous répond toujours "hum, hum !" (dans le même village que Zylo) se joigne à nous ? Et Aleff, vaut-elle le coup ?

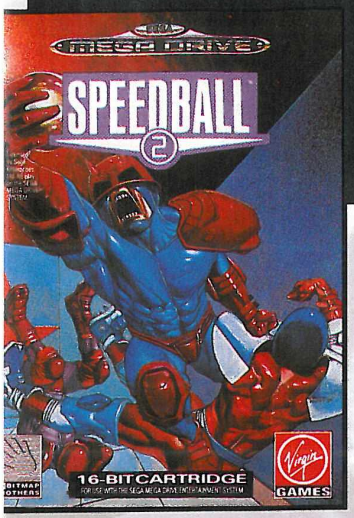
Ken.

Pour que le Wing Knight Kokichi se joigne à toi, il faut faire "search" sur son moteur, il te parlera. Retourne lui parler et sort sur la terrasse, il volera et tu le retrouveras à Pao Prairie. Quant à Alef, c'est tout bon gaston, quand elle aura Bolt Level 4, ça va pulser ! Éclate-toi bien sur ce super jeu !

Max (42).

SPEEDBALL 2

★ MEGADRIVE ★



Je voudrais savoir s'il existe un code pour avoir les crédits infinis, ou pour avoir, dès le début, les meilleurs joueurs ? Merci d'avance.

Thomas DE ZERTUCKA (94).

Voici des codes sur Action Replay :

FF00FB00FF : Crédits infinis

FF0DDB00FF : Tu es obligé de gagner

C. Dercourt (80).

STREET FIGHTER 2' CHAMPION EDITION

★ MEGADRIVE ★

J'ai remarqué que Ryu ou Ken pouvaient parfois lancer des fireballs rouges. Comment les réaliser ?

Morgan DURAND (34).

Pour que Ryu ou Ken fassent des "Fireballs" rouges, c'est très simple : fais des "Fireballs" simples plusieurs fois sans arrêter, et tu verras apparaître LA "Fireball" rouge plus rapide et plus puissante.

Jérôme REY (06).

STREETS OF RAGE

★ MEGADRIVE ★

J'aimerais savoir comment arriver au Select Round, bien que ce soit en compile (MegaGames 2) ? Merci.

Aymeric PEZE (75).

Pour arriver au "Select Round", mets-toi sur Options, prends le deuxième Pad, appuie sur A, B, C et Droite simultanément. Il faut garder ces touches enfoncées et appuyer sur le Start du premier Pad. Tu pourras choisir jusquà 7 vies et aller à n'importe quel Round.

Matthieu STRULLU (35).

TINY TOON

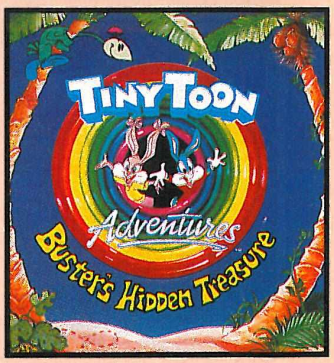
★ MEGADRIVE ★

Je n'arrive pas à passer le niveau 32. Pouvez-vous me dire quelle porte faut-il prendre et où se trouve-t-elle, car je prends les portes les unes après les autres. Mais à chaque fois, je reviens au début. S'il vous plaît, aidez-moi ou je vais tout casser.

Jonathan, le désespéré.

Cher Jonathan, il te suffit de prendre l'avant-dernier passage à droite (celui avant le passage qui contient une vie). Prends alors à gauche et monte au troisième passage. Là, prends à droite, rampe, et monte en évitant les "piques". Se présentent alors à toi trois portes, tu dois prendre celle du milieu. À toi de jouer, et ne casse pas ta console, ce serait vraiment dommage !

Yoann et Mickaël PRIGENT (78).

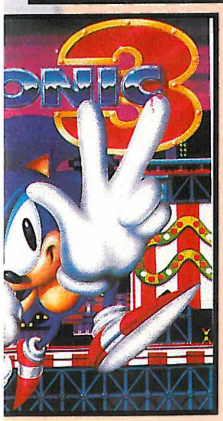


SONIC 3

★ MEGADRIVE ★

Dans le niveau 4 (nuit de carnaval), dans la 7ème partie, je ne sais pas comment faire là où il y a le tambour et le petit mur qui vous bouche le passage pour repartir. Aidez-moi, s'il vous plaît, vite, vite, je craque. Merci.

Nicolas CHARBONNEL (15).



Quand tu arrives vers le pylone, saute dessus pour le baisser. Mais pas n'importe quand, simplement quand tu es en haut. Par exemple, le pylone est au premier carré, saute et appuie en bas. Si tu vois que le pylone est assez bas pour passer, saute le plus rapidement possible sur le côté et passe. Il y a une deuxième façon avec Tails. Saute comme pour passer, demande à quelqu'un de faire voler Tails pour qu'il te prenne en vol (il faut que le pylone soit assez haut). C'est difficile, mais le stage suivant est génial !

Sandrine DE ARAUJO (71).

TERMINATOR

★ MEGADRIVE ★

Y-a-t-il un code pour avoir l'énergie infinie ou un Select Round ? Comment faire pour battre le Terminator du tableau n°1 ? Merci d'avance.

Bermamor.

Voici un "Select Round" : quand "Press Start" apparaît à l'écran, faire Haut, Bas, Gauche, Droite, le tout trois fois. Arnie vous indiquera si le tips fonctionne. Pendant le jeu, appuyez sur B et C en même temps pour accéder à la fin du niveau.

Th Hawk (93).

EN DÉTRESSE les questions...

MEGAFORCE / EN DÉTRESSE 103, Boulevard Mac Donald 75019 PARIS

★ GAME GEAR ★

N°31001 – STREETS OF RAGE 2
Comment battre le type qui vole avec un réacteur dans le niveau 2, juste après les motards ?
Louis JAMBUT (75).

N°31002 – JURASSIC PARK
Comment faire pour passer le niveau du Tyranosaure Rex ?
Louis JAMBUT (75).

N°31003 – SHINOBI
J'aimerais savoir comment obtenir l'écran des mots de passe. Merci !
Benoît CHARBONNIERAS (65).

N°31004 – COOL SPOT
J'aimerais connaître le code pour choisir son niveau ? Merci d'avance.
Dimitri CALCUS (Belgique).

N°31005 – THE TERMINATOR
Je voudrais savoir ce qu'il faut faire au dernier stage ? Merci d'avance.
Aurélien MOREL (62).

N°31006 – COSMIC SPACEHEAD
J'ai un petit problème, ou disons plusieurs, alors voilà je voudrais savoir :
1) Comment faut-il faire pour prendre les 10 dollars spatial dans le niveau 1 de la station service ?
2) Et aussi, que faut-il faire pour retourner aux auto-tamponneuses ?
Merci beaucoup.
Arnaud BONNETERRE (91).

N°31007 – ALADDIN
Je voudrais savoir s'il y a un code pour avoir l'invincibilité ? Si oui, lequel ? Merci d'avance.
Jean-Philippe OLIVIER (93).

★ MASTER SYSTEM ★

N°31008 – THE TERMINATOR
Au niveau 8 (l'ultime confrontation), tout au bout à droite, je descends une échelle et que vois-je ? Un gentil Terminator et sa presse à Terminators ! Seulement, la presse, eh bien elle bouge pas ! Donc, je ne sais pas "presser" le Terminator. C'est pourquoi je vous demande quel est le truc, le bidule, le machin à pousser pour avoir de la purée de Terminator. Merci d'avance.
Rudy, un Segamaniaque terminé !

N°31009 – R-TYPE
Je n'arrive pas à battre le vaisseau Mega au niveau trois. Comment faire ? Y-a-t-il une astuce pour arriver de suite au niveau 4 ? Aidez-moi SVP.

N°31010 – WORLD CUP USA'94
Je voudrais connaître les codes Action Replay pour ce jeu. Merci d'avance.
Sylvain KNUCKLES.

N°31011 – WWF STEEL OF CAGE CHALLENGE
Je n'arrive pas à terrasser l'adversaire, à l'aplatir au sol, comment faire cette prise ? (Je suis obligé de le battre en dehors du ring, c'est énervant) Merci d'avance.
Sylvain KNUCKLES.

N°31012 – MORTAL KOMBAT
Je voudrais connaître les fatalités de Liu Kang, Sonya et Scorpion. Je voudrais aussi connaître quelques prises : le ciseau de Sonya et le tacle de Sub Zero. Comment faire ? Y-a-t-il un code pour prendre Kano ? Répondez vite ! Merci d'avance.
Floreal.

★ MEGADRIVE ★

N°31013 – WIZ'N'LIZ
Je voudrais savoir s'il existe un code pour avoir le temps infini, vies infinies ou étoiles infinies, car je n'arrive pas à finir le dernier niveau. Merci d'avance.

N°31014 – SONIC SPINBALL
Au niveau 2, Lava Powerhouse, dans la salle du Boss, lorsque l'on tombe, on se retrouve accroché à une chaîne au-dessus de la lave. Comment s'en sortir ? J'ai tout essayé, aidez-moi. Merci.
Isabelle.

N°31015 – WORLD CUP USA'94
Comment peut-on voir des pénaltys vus du dessus pendant un match, comme il le montre derrière la boîte du jeu ? Quand peut-on voir la célébration de la victoire quand le joueur se met à genoux, car quand je gagne un match ou quand je marque un but, je ne vois pas de joueur se mettre à genoux (ils le montrent aussi derrière la boîte du jeu) ? Merci d'avance.
David.

N°31016 – PHANTASY STAR 2
Je suis bloqué depuis plus de deux mois, voici mes questions :
– Je suis en possession du "Jet Scooter" mais je ne trouve pas le "Marvera Tree" afin de faire le "Marvera Gun". Sur quelle île se trouve-t-il ? Comment faire ?
– À quoi sert le tourbillon situé sous l'île près d'Uzo ?
– Comment faire pour obtenir le "Visiphone" ? J'ai emmené Shir La Voleuse dans la "Central Tower" à Paseo, mais rien. Comment faire ?
Aidez-moi, sinon je vais casser la baraque !
Philippe CHAUVAC (28).

N°31017 – SPIDERMAN VS KINGPIN
Comment faire pour tuer Electro ? Y-a-t-il un Select Round ou un code pour de l'énergie infinie ? Aidez-moi, je craque !
Aristide GAUTHIER.

N°31018 – PUGGSY
Dans le 2ème niveau du château, il y a une série d'interrupteurs (leviers) qui permet de modifier la paroi située à droite. Pouvez-vous me donner la bonne position des leviers pour pouvoir sortir du niveau, ainsi que quelques tips sur ce jeu ? Merci.
Pierre-Antoine NICOLAS.

N°31019 – LANDSTALKER
J'ai tout résolu, je suis au vieux temple, mais je ne trouve pas la porte finale où je devrais tuer le Duc ! Aidez-moi, ou vous entendrez parler de suicide dans le 83 !
Frédéric CHIRIET (83).

N°31020 – WONDERBOY IN MONSTER WORLD
1) Comment passer le désert ?
2) Comment passer le bloc de glace après le tunnel souterrain du chateau ?
Merci d'avance.
Jimmy ACKERMANS (Belgique).

N°31021 – JURASSIC PARK
Comment tuer les deux raptors à la fin du Centre des Visiteurs quand on est le prof Grant ? Et comment se débarrasser du Prof Grant quand on est le raptor ?
Merci d'avance.
Jimmy ACKERMANS (Belgique).

N°31022 – STREET FIGHTER 2'
1) Je n'arrive pas à faire le "spinning pile driver" avec Zangief ?
2) Je n'arrive pas à faire le "air spinning bird kick" de Chun Li ?
3) Avec Sagat, je n'arrive pas à faire le "tiger knee" ?
Merci d'avance.
Julien VIDAL.

N°31023 – SONIC 3
J'aimerais savoir comment détruire les trois pierres de la fin du niveau 1-2 ?
Christophe DESROSES.

N°31024 – THUNDER FORCE 4
Dans la première partie, à quoi sert "l'élice" qui est vers le début dans "Daser" ? Est-il possible d'avoir toutes les armes dès le début et d'arriver à la seconde partie sans faire la première ? S'il y a d'autres astuces, pourrais-tu me les dire ? Merci !
Patrick.

N°31025 – THE REVENGE OF SHINOBI
Existe-t-il un Select Round ? J'ai remarqué que la question avait été posée plusieurs fois mais qu'aucune réponse n'avait été donnée. Merci.
Loïc PAQUET (78).

N°31026 – DRAGON BALL Z
1) Peut-on jouer avec d'autres personnages ?
2) À quoi correspond la voix 29 dans le Sound Test ?
3) Peut-on jouer avec Son Goku ou autres sans être transformé en super saïens ?
4) J'ai remarqué que certains combattants me propulsent dans les airs et m'écrasent au sol, comment peut-on réaliser ce coup ? Merci d'avance.
Ludovic PIQUEMAL (66).

★ MEGA-CD ★

N°31027 – YUMANI MANSION
Pourriez-vous, s'il vous plaît, me donner la solution de l'énigme avec les allumettes et les bougies ? En vous remerciant d'avance.
Eric L.

N°31028 – BLACK HOLE ASSAULT
J'aimerais connaître les mouvements spéciaux des personnages de ce jeu. Merci d'avance.
Gérald DOR.

N°31029 – FINAL FIGHT
Comment faire pour avoir plus de vies ou de Continues ?
P.S. : J'ai déjà le code pour l'Auto Punch.
Pierre PETIT JEAN (Belgique).

N°31030 – PRINCE OF PERSIA
Que faut-il faire quand je me retrouve avec mon double (au niveau 12) ? Si je le tue, je meurs et vice-versa. Et de plus, avez-vous des trucs et astuces sur ce jeu ?
Pierre PETIT JEAN (Belgique).

NBA Concours

1er PRIX
La borne d'arcade NBA JAM-TOURNAMENT EDITION

LE REGLEMENT

1) N.B.A et les magezines JOYSTICK, JOYPAD, SUPER POWER et MEGA FORCE organisent un concours qui sera clos le 29 SEPTEMBRE 1994 à minuit.
2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres de la N.B.A et des magazines sus-cités.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte. Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse des magazines.
4) Les gagnants seront personnellement avisés et les lots seront envoyés avant le 20 OCTOBRE 1994.
6) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opérera un classement pour l'attribution des lots.

QUESTIONS

1- Lorsque les équipes "Charlotte Hornets" et "Golden State Warrior" se rencontreront lors d'un match à Paris, le 18 octobre prochain, ce sera la seconde fois que les équipes de la NBA se produiront à Paris. Quelle équipe a joué pour la première fois, et à quelle occasion :

- **a** - Les Lakers de Los Angeles, en 1991, à l'occasion du tournoi Mac Donald
- **b** - L'équipe des Chicago Bulls, en 1992, à l'occasion du mariage de Jordan
- **c** - L'équipe des New York Knicks, en 1993

2- Quelle est la durée d'un match de basket de la NBA ?

- **a** - 30 minutes divisées en 2 mi-temps de 15 minutes
- **b** - 48 minutes divisées en 4 quart-temps de 12 minutes
- **c** - 60 minutes divisées en 4 quart-temps de 15 minutes

3 - Quel est le plus petit joueur dans l'histoire de la NBA ?

a - Muggsy Bogues **b** - Scotty Pippen **c** - Charles Barkley

4 - Quel joueur de l'équipe des "Golden State Warrior" a été élu meilleur espoir de l'année 1994, par le jury Coca Cola ?

a - Chris Rea **b** - Chris Webber **c** - Chris Waddle

5 - Quelle est la hauteur règlementaire du panier de basket, dans les matchs de la N.B.A ?

a - 3 mètres **b** -2,80 mètres **c** - 3,05 mètres

QUESTION SUBSIDIAIRE : Trouvez le meilleur slogan, qui décrirait au mieux la "Dream Team 2" , qui vient de remporter le championnat du monde de basket-ball (10 mots maximum).

LOTS

• 1er Prix : La borne d'arcade NBA JAM - Tournament Edition • 2e au 11e Prix : Un sac à dos (Nasco/Innovo Inc) plus une cassette vidéo (Fox Video) • 12e au 31e Prix : Des pin's (Wincraft) plus une carte de Basket-ball à collectionner (Upper Deck).

BULLETIN REPONSE A COMPLETER ET A RENVOYER A L'ADRESSE DU MAGAZINE :" CONCOURS NBA"

MEGA FORCE - 103 BOULEVARD MACDONALD - 75019 PARIS

NOM .....PRENOM .....

ADRESSE .....

CODE POSTAL .....VILLE .....

Réponse 1 : a b c (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)
Réponse 2 : a b c (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)
Réponse 3 : a b c (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)
Réponse 4 : a b c (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)
Réponse 5 : a b c (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)

Réponse question subsidiaire : .....

Quel micro-ordinateur ou quelle console possédez-vous ? .....

LES SECRETS DE MEGA FORCE

TRUCS • ASTUCES • CODES • ACTION REPLAY • GAME GENIE

Salut à tous !

J'espère que les vacances se sont bien passées et que vous vous êtes bien éclatés. En tout cas, j'en connais qui n'ont pas perdu leur temps et qui m'ont envoyé leurs Super Codes. Et chose promise, chose dûe : Régis gagne un jeu (merci CHEEPER) pour tous les codes Action Replay qu'il m'a envoyés, alors faites comme lui, bûchez dur et envoyez-moi tous vos codes et astuces : vous gagnerez peut-être un jeu, ou bien une carte à gratter gagnante CHEEPER.

Pour ceux qui n'ont pas compris, l'ACTION REPLAY et le GAME GENIE sont des adaptateurs qui permettent de bien belles choses (qu'on aimerait voir plus souvent !) et surtout tricher. Alors si vous n'avez ni l'un, ni l'autre, vous ne pouvez pas entrer les codes donnés dans les pages suivantes lorsqu'ils comportent l'étiquette "Action Replay" ou "Game Genie", mais en revanche, vous pouvez vous précipiter sur l'offre d'achat de l'ACTION REPLAY qui est quelque part dans ce numéro de Mega Force et, croyez-moi, c'est une affaire ! N'oubliez pas l'adresse exacte de notre rubrique :

LOGAN, LES SECRETS DE MEGA FORCE, 103 Boulevard MacDonald, 75019 PARIS.

Sur ce, bonne rentrée et au mois prochain...

LOGAN

ADDAMS FAMILY

MEGADRIVE

• Tous les codes :

3 Cœurs :	&1Z1D
4 Cœurs :	?1H1T
5 Cœurs :	L1Y9Y
5 Cœurs + Pugsley délivré :	B1S1#
5 Cœurs + Wednesday délivrée :	LZK98
5 Cœurs + Granny délivrée :	L&#9F
5 Cœurs + Fester délivré :	L9KRZ
5 Cœurs + Wednesday + Fester délivrés :	LG#9P
5 Cœurs + Granny + Fester délivrés :	L?SR4
5 Cœurs + Pugsley + Fester délivrés :	B9SR7
5 Cœurs + Pugsley + Granny + Fester délivrés :	B?Z9B
5 Cœurs + Pugsley + Granny + Wednesday délivrés :	BDY2J
5 Cœurs + Wednesday + Granny + Fester délivrés :	LLJ9#
5 Cœurs + Pugsley + Wednesday + Fester délivrés :	BGY1F
5 Cœurs + Pugsley + Granny + Fester + Wednesday délivrés :	BLH1S

MICRO MACHINES

MASTER SYSTEM

PRO ACTION REPLAY

00DB 7B08 Toujours gagner : 2 codes

00DF 2401 Toujours gagner : 2 codes

GLOBAL GLADIATORS MICK & MACK

GAME GEAR

• Choix du niveau :
À l'écran des Options, placer la flèche sur la 2eme Option et faire : GAUCHE, DROITE, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, GAUCHE, DROITE, DROITE, GAUCHE, DROITE. Vous pouvez maintenant choisir votre niveau.

MEGA-CD

CHUCK ROCK 2

• Sauter un niveau :
Commencer le jeu et faire Pause, puis : B, A, DROITE, C, A, B, A, GAUCHE. Enlever la Pause et la remettre instantanément. Maintenir A enfoncé et tourner la manette multidirectionnelle pour sauter un niveau ou revenir en arrière.

MEGA-CD

DRAGON'S LAIR

• Soluce (1ère partie) :

Voici les mouvements à faire si vous voulez terminer le jeu. La plupart des scènes viennent dans l'ordre, mais parfois les manipulations Gauche et Droite sont inversées (cela est indiqué par *) :

Pont :	Épée, Haut
Fin du couloir :	Droite
Bois-moi :	Droite
Tentacules au plafond :	Épée, Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut
Vase bouillonnante :	Haut, Épée, Épée, Droite
Salle du Serpent :	Épée, Épée, Droite
Salle du Trône :	Droite, Haut, Droite, Droite
Escaliers glissants :	Gauche, Épée, Gauche, Gauche
Plates-formes en bois :	Haut, Haut, Épée, Droite
Cheval volant * :	Gauche, Droite, Gauche, Droite, Droite
Mur mobile :	Haut, Haut
Chevalier salle au sol en damier :	Gauche, Droite, Haut, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Épée
Boules roulantes :	Bas, Bas, Bas, Bas, Bas, Bas, Haut
Chauves-souris :	Épée, Gauche, Gauche, Épée, Gauche

GOLDEN AXE 3

MEGADRIVE

• Choix du niveau : Faire rapidement A, A, A, A, START, C, C, C, C, C et C à l'écran de choix du 1er perso.

SONIC CHAOS

00D2 990x	Choix du niveau : X=1 à 5 (niveaux 1 à 6), X=8 à C (spécial 1 à 5)
00D5 0C95	Saut plus haut
00D5 1830	Saut roquette
00D7 4000	Pas d'ennemis
00D1 60C8	Nouveau niveau
00D2 9A18	Zone spéciale
00D5 0410	Sonic court à l'envers
00D2 9Bxx	XX= nombre de vies

PRO ACTION REPLAY

GAME GEAR

BATMAN RETURNS

MEGADRIVE

• Mettez-vous sur "OPTIONS" et faites, avec la deuxième manette, HAUT, GAUCHE, BAS, DROITE, HAUT, GAUCHE, BAS, DROITE, HAUT, GAUCHE, BAS, DROITE, puis appuyez sur A et B simultanément quatre fois de suite. Ensuite, sur la première manette, faites DROITE et START en même temps. Ainsi, vous pourrez choisir votre niveau de départ.

Xavier DANIEL gagne une carte à gratter gagnante CHEEPER !

L'ASTUCE-MAN DU MOIS

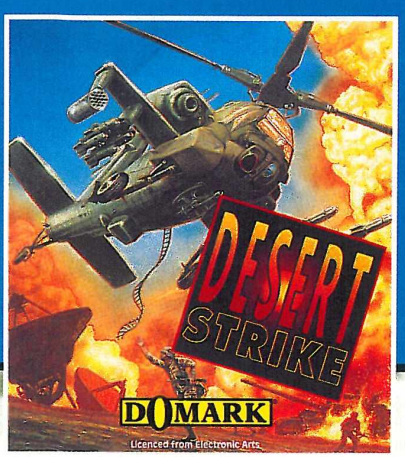
DESERT STRIKE

FF10A B0064	Fuel illimité
FFACD C0003	Pour avoir le blindage infini, Mission 1
FFAED D0026	Pour avoir les Hydras infinis, Mission 1
FFAF1 D0008	Pour avoir les Hellfires infinis, Mission 1
FFAE1 40003	Pour avoir le blindage infini, Mission 2
FFB01 50026	Pour avoir les Hydras infinis, Mission 2
FFB05 50008	Pour avoir les Hellfires infinis, Mission 2
FFB92 40003	Pour avoir le blindage infini, Mission 3
FFBB2 50026	Pour avoir les Hydras infinis, Mission 3
FFBB6 50008	Pour avoir les Hellfires infinis, Mission 3
FFB61 C0003	Pour avoir le blindage infini, Mission 4
FFB81 D0026	Pour avoir les Hydras infinis, Mission 4
FFB85 D0008	Pour avoir les Hellfires infinis, Mission 4

Régis DECOBERT (Paris 19ème) gagne un jeu offert parCHEEPER !

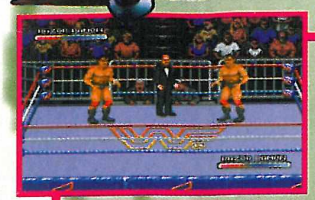
MEGADRIVE

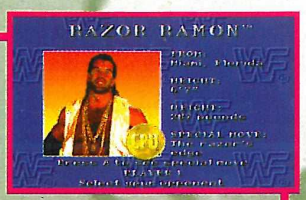
PRO ACTION REPLAY



LES SECRETS DE MEGA FORCE

TRUCS • ASTUCES • CODES • ACTION REPLAY • GAME GENIE





WWF RAGE IN THE CAGE

MEGA-CD

• Même perso :
Dans n'importe quel mode du jeu pour 1 joueur ("1 Fall", "Brawl" ou "Cage Match"), choisir "Player" à l'écran "Opponent chosen by". Au moment de choisir votre catcheur, maintenir GAUCHE et C enfoncés. Quand la sonnerie indique que le choix est validé et que le médaillon doré apparaît à côté du nom, appuyer sur BAS. Un double de votre personnage va apparaître et permet donc de se battre contre soi-même.

ALIEN 3

00C4 2403	Vies infinies
00C4 2313	Se battre contre le dernier Boss
00C4 6A55	Énergie infinie
00C4 2763	Machine Gun illimité
00C4 290A	Lance-flammes illimité
00C4 2D0F	Grenades illimitées
00C4 7903	Temps illimité
00C4 2B99	Missiles illimités
00C4 6A46	Invincibilité

PRO ACTION REPLAY

GAME GEAR

ZOMBIES

MEGADRIVE

A47A AA6W	Vies infinies
AL8T AA3G	Énergie presque infinie
DDXT AA2G	Objets illimités une fois récupérés (sauf clés).

GAME GENIE

DRAGON BALL Z L'APPEL DU DESTIN

MEGADRIVE

• Voici comment faire les enchaînements (Meteor Smash) :
En étant à gauche de l'écran et en corps à corps :
– appuyer sur : DROITE, BAS-DROITE, BAS, BAS-GAUCHE, GAUCHE, DROITE et B en même temps, pour les enchaînements de coups de Son Goku, Son Gohan, Trunks, Kurilin et Likum (l'enchaînement est identique mais les coups sont différents) ;
– appuyer sur : GAUCHE, BAS-GAUCHE, BAS, BAS-DROITE, DROITE, GAUCHE et B en même temps, pour les enchaînements de coups de Cell, Piccolo, C-18 et Freezer (l'enchaînement est identique mais les coups sont différents) ;
– avec 1/4 en Vie et 3/4 en Force, appuyer sur : DROITE, BAS-DROITE, BAS, BAS-GAUCHE, GAUCHE, DROITE et B en même temps, pour les enchaînements de coups de Vegeta ;
– avec 1/4 en Vie et 3/4 en Force, appuyer sur : BAS, BAS-GAUCHE, GAUCHE, DROITE et B en même temps, pour les enchaînements de coups de Giniyu ;

• Coups supplémentaires :
Giniyu : peut prendre l'identité de l'adversaire, mais il faut un 1/4 de Vie et 3/4 de Force et faire GAUCHE, BAS-GAUCHE, BAS, BAS-DROITE, DROITE, GAUCHE et B en même temps.
Likum : pour l'invincibilité pendant un court instant, faire AVANT, ARRIERE, AVANT et B en même temps.
Son Gohan, Son Goku, Cell : pour passer rapidement dans le dos de l'adversaire, faire AVANT, ARRIERE, AVANT et B en même temps.

• Mode Turbo :
La 1ère manipulation étant assez dure à faire, voici un moyen plus facile de réaliser ce "Cheat Mode" : maintenir enfoncés A, B et C en même temps avant d'allumer la console puis allumer tout en maintenant enfoncés les 3 boutons jusqu'à ce que la tête de Goku apparaisse à l'écran, puis tout relâcher. Si le tips a bien fonctionné, la couleur de fond de l'écran-menu sera devenue orange.

TENGEN WORLD CUP SOCCER

• Voici quelques codes...

1/2 Finale - Argentine contre Russie - 82 points :
HLUG RHHS FKLC OBHI IJWT ODGX F

1/2 Finale - Danemark contre Brésil - 90 points :
HHCO KHOE FSBU HFRI TLOD JXJC I

1/2 Finale - Angleterre contre France - 96 points :
HHRE KHOA FSBF UGVJ COTH QDWL I

1/2 Finale - Ecosse contre Italie - 84 points :
HNJI LHNI FXIC VSRI HUGO KKWB D

1/2 Finale - Frg contre Hollande - 44 points :
HOGQ TONU FJFX SIBF KOCU QWRL O

1/2 Finale - Russie contre Frg - 92 points :
HLIQ XLOC FRSG FUKI LJCB KTVH D

1/2 Finale - Brésil contre Russie - 32 points :
HNWE VHNA FRJO FOGF BTHS LLCI K

1/2 Finale - Kor contre Frg - 84 points :
HHUI SOLS FKWG HNLI FCTI POBD R

GAME GEAR

David OLIVIERI a gagné une carte à gratter gagnante CHEEPER !

STREETS OF RAGE 3

DRIVE

• Commencer avec 9 vies :
Aller dans le menu "Options" et se placer sur le nombre de joueurs, puis appuyer sur HAUT, A, B et C en même temps sur la manette 2, et faire DROITE sur la manette 1 pour obtenir 9 vies.

• Jouer avec "Roo" :
Pour pouvoir jouer avec Roo, le kangourou boxeur, appuyer sur HAUT, B et START en même temps à l'écran-titre. Roo sera désormais présent à l'écran du choix du joueur.

REVENGE OF THE NINJA

• "Test Mode" :

MEGA-CD

À l'écran Start/Options, faire : DROITE, GAUCHE, HAUT, BAS, DROITE, GAUCHE, HAUT avec la manette 1 pour faire apparaître une nouvelle option (sous "Options"), permettant de visualiser toutes les scènes du jeu, y compris celle de fin.

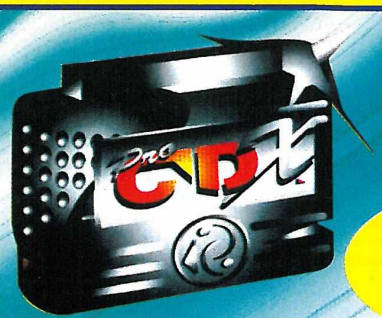
TRICHEZ COMME UN PRO AVEC LE

Pro ACTION REPLAY

MASTER SYSTEM, GAME GEAR, MEGA DRIVE*

*Nouvelle version "AR2" pouvant servir d'adaptateur universel, dotée du "Special Fx System", et contenant déjà en mémoire des centaines de codes pour divers jeux.

Le PRO ACTION REPLAY est un accessoire indispensable qui se branche entre votre console et votre jeu et qui vous permet :
● D'utiliser les codes donnés par MEGA FORCE pour avoir PLUS D'ENERGIE, D'ARMES, DE VIES INFINIES, etc.
● De trouver vos propres codes et de les utiliser directement.



Pro CDX
Cet accessoire vous permet de jouer avec les CD japonais et US sur votre MEGA-CD français.

TOUS LES CODES ACTION REPLAY SUR LE **3615 MEGA FORCE**

BON DE COMMANDE

à retourner à MEGA FORCE ● ACTION REPLAY
103 Bd MacDonald ● 75019 Paris

OUI ! je veux recevoir :
❒ **PRO ACTION REPLAY** pour **MEGADRIVE** au prix de **390 FF (+ 30 FF*)**
❒ **PRO ACTION REPLAY** pour **GAME GEAR** au prix de **275 FF (+ 30 FF*)**
❒ **PRO ACTION REPLAY** pour **MASTER SYSTEM** au prix de **275 FF (+ 30 FF*)**
❒ **PRO CDX** pour mon **MEGA CD** au prix de **379FF (+ 30 FF*)**

(*) : 30 FF DE PARTICIPATION AUX FRAIS DE PORT

Nom : ..... **Prénom :** .....
Adresse : .....
.....
Ville : ..... **C.P. :** ..... **Age :** .....

Je joins un chèque de ..... **à l'ordre de MEGA FORCE**
Délai d'expédition : 3 semaines

LES SECRETS DE MEGA FORCE

TRUCS • ASTUCES • CODES • ACTION REPLAY • GAME GENIE

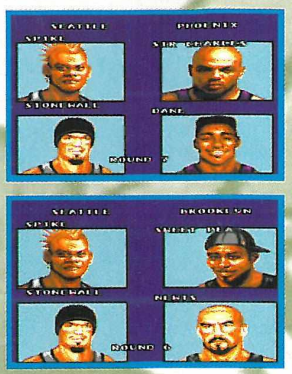
JURASSIC PARK

MEGA-CD

• Choix du niveau :

Pour obtenir le choix du niveau, il faut déjà placer un œuf dans l'incubateur qui est dans le bureau de Wu au Centre des Visiteurs. Sauvegarder le jeu, une fois l'œuf placé, et ressortir de la salle des ordinateurs. Maintenir START de la manette 2 enfoncé, jusqu'à ce que l'écran "Node Jumper" apparaisse. Utiliser la manette 1 pour choisir le niveau désiré et faire START pour accéder à un autre menu secret appelé "JP CD Video Sequences", qui permet de visionner toutes les séquences vidéo du jeu (y compris celles du Dr Baker...).

BARKLEY SHUT UP AND JAM



• Codes :

Niveau 2 :	3MJK 1VZ3
Niveau 3 :	3MGH 2VVW
Niveau 4 :	3MQR 2X9M
Niveau 5 :	3MNP 21?N
Niveau 6 :	3MST ?161
Niveau 7 :	3MBC ?208

MEGADRIVE

MEGADRIVE

NBA JAM

GAME GENIE

TBXV 4DC4	Entrer "AA" comme initiales pour avoir tous les Power-Ups (3 codes)
97XV 4BC6	Entrer "AA" comme initiales pour avoir tous les Power-Ups (3 codes)
RFBB 46X6	Entrer "AA" comme initiales pour avoir tous les Power-Ups (3 codes)

YUMANI MANSION

MEGA-CD

• Salle aux chandeliers :

Pour faire apparaître la porte cachée de la salle suivante, il faut auparavant éteindre les 2 chandeliers qui sont dans le coin Bas-Droite (par rapport au mur du Haut, là où la Lune se reflète). Allumer les autres chandeliers avec les allumettes en terminant par le chandelier placé entre les 2 autres qui sont éteints.

REN AND STIMPY

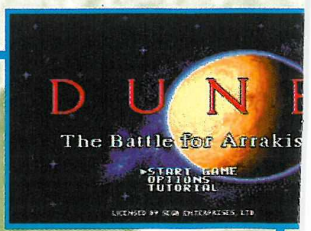
GAME GEAR

• Codes de niveaux :

2 / Stinking Dry Desert :	AURGHH	4 / Perilous Mt Hoek :	YYYOWW
3 / Stinking Wet Bayou :	ZONNNK	5 / Great Frozen North :	ZOWCHH

DUNE 2 : BATTLE FOR ARRAKIS

MEGADRIVE



• Voici tous les codes...

MAISON DES ORDOS	MAISON DES ATREIDES	MAISON DES HARKONNENS
Mission 2 : DOMINATION	Mission 2 : DIPLOMATIC	Mission 2 : DEMOLITION
Mission 3 : SPICESABRE	Mission 3 : SPICEDANCE	Mission 3 : SPICESATYR
Mission 4 : ARRAKISSUN	Mission 4 : ETERNALSUN	Mission 4 : BURNINGSUN
Mission 5 : COLDHUNTER	Mission 5 : DEFTHUNTER	Mission 5 : DARKHUNTER
Mission 6 : WILYMENTAT	Mission 6 : FAIRMENTAT	Mission 6 : EVILMENTAT
Mission 7 : SLYMELANIE	Mission 7 : ASHLIKENNY	Mission 7 : ITSJOEBWAN
Mission 8 : STEALTHWAR	Mission 8 : SONICBLAST	Mission 8 : DEVASTATOR
Mission 9 : POWERCRUSH	Mission 9 : DUNERUNNER	Mission 9 : DEATHRULER

STAR WARS

• Jouer sans Solo :
Vous voulez corser la difficulté du jeu ? Alors maintenez enfoncés 1, 2 et START en même temps quand vous allumez votre console et jusqu'à ce que les étoiles apparaissent. Si l'astuce a bien été réalisée, le logo Sega devrait apparaître dans le coin haut-gauche de l'écran. Maintenant, essayez de gagner sans Han, ni Leia !...

GAME GEAR

MORTAL KOMBAT

MASTER SYSTEM

PRO ACTION REPLAY

00C4 8848	Énergie infinie joueur 1
00C4 0928	Mode sanglant
00C4 240x	X= 0 à A : choix du niveau
00C4 3609	Temps infini
00C4 8A48	Énergie infinie joueur 2

MEGA-CD

PUGGSY

MEGADRIVE

Astuces identiques sur MEGADRIVE

• Voici tous les codes de niveaux :

Château-Fort :
337 501 370 - 673 766 133 - 741 661 244

Pyramides :
377 513 170 - 654 624 533 - 712 241 244

La Mine de Diamant :
332 513 120 - 650 624 537 - 710 245 254

Temple Aztèque et le Volcan :
160 553 520 - 650 737 537 - 773 355 054

4e Boss : la Taupe et la maison :
040 553 520 - 254 617 533 673 255 154

Le Lac :
377 503 570 - 653 775 135 - 700 101 244

La Poursuite :
376 513 120 - 650 624 537 - 710 241 244

Le sommet du Volcan et le Château :
162 553 520 - 650 735 537 - 770 345 054

La Maison et le Volcan :
160 553 520 - 254 617 533 - 673 315 054

5e Boss : le Dragon :
000 753 100 - 254 217 523 - 663 317 154

Boss Final : le Chat :
700 276 007 - 304 205 663 - 037 256 576

Laurent BOUHOURS a gagné une carte à gratter gagnante CHEEPER !

DRACULA

MEGADRIVE

• Choix du niveau :
Pendant la démo où le champ de bataille défile, faire la manip suivante avec la manette 1 : BAS - DROITE - A - C - HAUT - GAUCHE - A. Un rire va alors résonner. Commencer votre quête et faire START pour la Pause : surveiller le score, car en appuyant sur HAUT, le niveau change. Réappuyer sur START pour accéder au niveau choisi.

MICKEY MOUSE : CASTLE OF ILLUSION

• Pour battre la sorcière :
Lorsque vous arrivez chez la sorcière, prenez la lanterne et jetez-la tout à gauche de l'écran. Puis montez dessus. Dès que la sorcière arrive, sautez-lui dessus et revenez tout de suite à gauche. Vous serez tout à fait en haut à gauche de l'écran, et vous serez hors de portée des boules de feu. Quand la sorcière revient, sautez-lui dessus et revenez en haut à gauche de l'écran. Répetez cette opération autant de fois qu'il est nécessaire pour abattre la sorcière.

GAME GEAR

Alexandre VELINOT a gagné une carte à gratter gagnante CHEEPER !

SKITCHIN'

MEGADRIVE

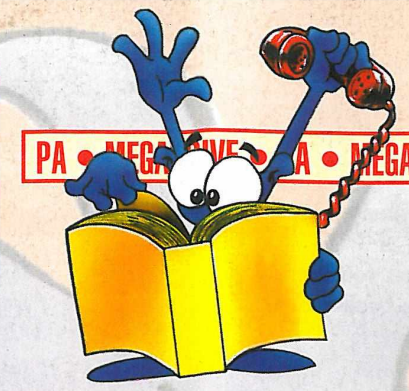
• "Warps Zones" :
Il existe dans ce jeu des Warps Zones secrètes. Pour y accéder, il faut déjà repérer un panneau de limitation de vitesse tombé au sol juste avant un panneau de pub, puis foncer et sauter à travers le panneau de pub : le "Skitcher" est alors projeté directement dans la course suivante et gagne quelques dollars supplémentaires. "Cool", me direz-vous ! Effectivement, sauf s'il n'y avait pas un petit inconvénient : certaines "Warps" vous projettent dans une course en arrière !

• Codes :

Denver :	FAUK NORO GAØ2	151$
San Diego :	VDRL HFXB YYRU	695$
Seattle :	NA3L PSFB ADFØ	747$
Chicago :	CQFC TYZW ØBH3	188$

PETITES ANNONCES

MEGAFORCE / Petites Annonces 103, Boulevard Mac Donald 75019 PARIS



PA • MEGA-CD • PA • GAME GEAR

★ GAME GEAR ★

ACHAT

Département 75

Ach. GG à partir de 200F et max. 360F. Tél. à Souryo de 13H à 16H30 au 40 34 08 55 ou écrire à Souryo SISONGKHAM, 3 Bis rue de Cambrai, 75019 PARIS.

CONTACT

Département 33

Ech. sur GG Wonder Boy 3 ou Shinobi contre Sonic Chaos ou Streets Of Rage 2 ou ach. Sonic Chaos et Streets Of Rage 2 à un bon prix. Tél. à Jérôme au 56 34 48 09.

Département 44

Ech. The Terminator et Ariel the Little Mermaid contre Asterix 2 ou World Cup USA'94. Tél. ap. 19H : 40 01 69 45.

Département 67

Rech. numéro 17 de Mega Force ainsi que mordus de Defender of Oasis. Tél. à Hugues au 88 69 09 77.

VENTE

Département 37

Vends jeux GG G. Loc, Ax Battler, Fantasy Zone état neuf, pour : 180F + Tuner TV Adapt. GG, jamais servi valeur : 550F, vendu : 400F, le tout : 880F. Téléphoner vite à Yoann au 47 94 42 05 ou écrire à DA CRUZ Yoann, La Bourgogniere, 37290 BOSSAY SUR CLAISE.

Département 49

Vends Out Run Europa, Shinobi 1, Alien 3 et The Terminator : 150F le jeu. Tél. à Thomas sauf le week-end au 41 77 03 18.

Département 59

Vends GG + 4 jeux : 600F. Vends Lynx + 5 jeux : 700F. Téléphoner au 27 83 92 46.

Département 67

Vds jeux GG (Shinobi 2, Alien 3, Indiana Jones...) prix à débattre. Tél. au 88 29 83 98 ou écrire à SCHMITT Alexandre, 43 Rue Geroldseck, 67200 STRASBOURG.

Département 68

Vends GG + adaptateur secteur + 4 jeux en 1 + NBA JAM, prix : 550F. Téléphoner au 89 47 70 27.

Département 74

Vds GG + adapt. + 13 jx (Shinobi 1, 2, Desert Strike...) TBE, valeur : 4500F, vendu : 1400F. Tél. : 50 79 74 04.

Vds jx GG Sonic 1 : 100F, Tazmania : 100F, Batman 2 : 150F, Marble Madness : 130F, Wolfchild : 100F, Shinobi 1: 110F, Shinobi 2 : 160F, Super Monaco GP 1 : 100F, Prince of Persia : 150F. Tél. entre 18H et 19H au 50 35 46 19.

Département 95

Vds Indiana Jones, Out Run, Prince of Persia, Wolfchild, The Terminator : 500F tout ou 120F pce. Tél. : 39 94 41 31.

★ MASTER SYSTEM ★

CONTACT

Département 29

Ech. Cool Spot, Rampage et James Bond 007 contre Mortal Kombat ou vds à : 530F. Tél. au 98 49 39 39.

Département 52

Ech. ou vds 8 jx MS contre jx MD California Games 2, World Cup' 93, Winter Olympics... TBE. Écrire à Mr ROGER C., Place de Verdun, 52600 LE PAILLY.

Département 77

Urgent ! Vends MS 2 + 2 manettes + malette + 15 jeux (Mortal Kombat, Sonic Chaos, Streets of Rage...) prix : 1900F à débattre. Téléphoner au 60 26 23 55.

VENTE

Département 13

Vds My Hero : 100F et Wonderboy 3, Dragon's Trap : 160F sur MS et 2 jx GX 4000F, ach. Mazin Wars sur MD en TBE. Ach. Mazin Wars sur MD en TBE. Ech. Splatterhouse 2. Tél. : 42 80 62 52.

Département 31

Vds MS 2 + 15 jx : 1200F. Tél. à Julien au 61 84 34 33.

Vends MS 2 avec Alex Kid inclus état neuf, 2 manettes + Sonic 1 + Mickey 2 + Mortal Kombat (avec codes) + Olympic Gold, prix : 700F. Téléphoner au 61 85 60 30.

Vds MS + 2 man. + 11 jx : 800F, le tout en TBE ou 75F (World Soccer, Wonderboy...) et vds aussi jeux GG et jeux MD. Tél. à Cédric au 61 49 72 08 (ou répondeur).

Département 36

Vds MS 1 + 22 jeux : 1500F ou éch. contre Mega-CD I ou II avec 1 jeu ou non. Tél. à Sébastien : 54 07 11 05.

Département 37

Vends jeux MS Sonic : 50F, Terminator, Ayrton Senna GP 2 : 100F l'un. Tél. à François au 47 37 33 37.

Département 38

Vds MS + 10 jx + 2 manettes (Sonic 2, Alien 3, Asterix, Donald, Soccer, Spiderman...) prix : 1400F à débattre. Téléphoner aux HR au 78 73 33 62, urgent merci.

Département 44

Vds RC Gd Prix, World Soccer, Choplifter, 100F l'un, Super Monaco GP : 135F. Tél. à David ap. 19H : 40 97 81 30.

Département 50

Vds ou éch. D.Dragon, Choplifter, W. Soccer, RC Gd Prix, Speedball : 100F pce, Chuck Rock : 150F. Ecrire à LE PAPE Damien, 90 rue P. de Coubertin, 50100 CHERBOURG.

Département 51

Vds jx MS Renegade, Operation Wolf, Cyber Shinobi, prix : 80F à 100F. Tél. ap. 19H à Lilian au 26 05 14 21.

Vds MS 2 + Super Stick, Ultimate + 6 jx (Speedball, Ghostbusters, Shinobi, Land of Illusion, Moonwalker, Psycho Fox I) + pist. avec cartouche 3 jx : 1000F. Tél. : 26 82 10 46.

Département 55

Vds MS II + 2 man. + 2 peritels + 6 jx et inclus Sonic 1, prix : 1200F le tout (urgent). Tél. au 29 87 25 10.

Département 57

Vds MS + 3 jx + 2 man. : 100F, cause double emploi, console bon état. Contacter Kamel au 87 75 36 77 ou ZINET Kamel, 9 Rue Picardie, 57070 METZ-BORNY.

Département 69

Vends adaptateur convertir MS + 1 jeu Donald Duck : 200F. Téléphoner au 78 79 29 48.

Département 71

Vends Spiderman + Shinobi + manette turbo, le tout : 100F. Téléphoner à David au 85 40 26 52.

Département 83

Vds MS II + 2 man. + 4 jx (Alex Kidd, Asterix, Sonic 2, GP Rider) prix : 300F à débattre. Tél. au 94 78 69 62.

Vends MASTER SYSTEM + 9 jeux Sonic 2, Global Gladiators, Double Dragon, Shinobi, ...) : 550F à débattre. Téléphoner à Nicolas au 94 98 79 32.

Département 89

Vds jx MS Mac Donald, Global Gladiators, Chuck Rock, Enduro Racer, Bubble Bobble : 100F l'un ou 300F les 4, le tout en TBE. Tél. à Romain ap. 17H : 86 47 89 94.

Département 91

Vends sur MS Ghostbusters : 150F, California Games : 160F, Golvellius : 100F, After Burner : 100F, Pacmania : 160F, RC Grand Prix : 150F, Mickey Mousse : 150F, Wonderboy : 100F. Téléphoner à Cyril au 64 57 83 94.

Vds câble reliant toutes consoles sur moniteur Amstrad, Amiga, Atari : 105F port compris. Tél. : 69 89 28 98.

Département 94

Vends MASTER SYSTEM + 11 jeux + 1 manette. : 500F ou éch. contre MD + 1 jeu + 1 manette. Téléphoner à Franck à partir de 18H : 49 82 69 91.

★ MEGA-CD ★

CONTACT

Département 59

Echange Silpheed M-CD contre Amazing Tennis MD ou éch. contre jx MCD. Contacter Johnny au 28 48 06 85.

VENTE

Département 01

Vends MEGADRIVE 2 + Mega CD + 2 jeux (Sonic 2 + Forgotten Worlds) + 2 manettes Arcade Power Stick + adapt., le package : 2600F, jeux CD : 250F autre 150F. Téléphoner au 79 42 12 13.

Département 07

Vends Mega-CD + MD comprenant 10 cassettes + 2 CD dont Double Switch + adaptateur et Thunder Force 4, Sonic 2, Cool Spot et bien d'autres sur MD, prix : 3000F à débattre. Téléphoner aux HR au 75 62 03 24.

Département 59

Vds jeux Mega-CD, Final Fight, Silpheed, Ground Zero Texas... + jeux MD Xmen, Zombies, Bob Chakan, Fatal Fury, Castelvania... Téléphoner à Juan au 27 90 73 87.

Département 75

Vends Mega-CD + 2 jeux : 1600F ou avec MD + 2 jeux : 2500F prix à débattre. Téléphoner à Damien au 40 47 87 54 sur PARIS seulement.

Vends nombreux hits sur MD et Mega-CD de : 200F à 250F. Contacter Sam au 46 87 05 15.

Département 91

Vends jeux Mega-CD et MD Landstalker (US), Road Avenger, Sonic CD, Silpheed, prix entre : 100F et 300F. Demander Serge au 60 12 11 34.

★ MEGADRIVE ★

ACHAT

Département 34

Achète sur MD Super Volley Ball de : 150F à 200F. Contacter Julien AVOT le soir au 67 50 12 60.

Département 51

Achète adaptateur Sega multipad : 150F. Téléphoner à Laurent au 26 57 12 50.

Département 93

Achète X-Men de : 100F à 200F maxi. Demander Nicolas GAULON au 48 37 57 10 ou écrire au 7 Allée Jean Lurcat, 93440 DUGNY.

CONTACT

Département 02

Echange sur MD SF 2, Mic et Mac, Quackshot, Mickey Mouse, James Bond contre Mortal Kombat ou autres jeux ou vends chaque jeu : 200F l'un sauf SF 2 : 300F. Téléphoner au 23 58 91 63 ou écrire à CHAUDRON Stéphane, 141 rue de Lorraine, 02500 HIRSON.

Département 06

Ech. Speedball 2 contre DBZ 2 ou ach. 200F maxi. Tél. entre 18H et 20H à Yann : 93 55 59 88 ou écrire à Yann BARRESI, 74 Bd Virgile Borel, Les Pervenches, 06300 NICE.

Département 13

Ech. sur MD SF2 vs, FIFA Soccer, Landstalker (US), Jungle Strike, DBZ, Dune 2, Bull vs Blazers contre Wonderboy in Monster Land, Last Crusade contre tout jeu de rôle. Tél. à Gilles : 91 51 45 57 sauf le week-end.

Département 19

Ech. ou vends sur MD Mortal Kombat, Aladdin, World of Illusion... (+10 autres titres) contre Dragon, Jungle Strike ou Landstalker. Téléphoner au 55 73 34 18.

Département 30

Echange MD Global Gladiators, Predator 2 ou Dragon Crystal contre Chuck Rock, Jurassic Park, Mortal Kombat, NBA Jam ou Kick Off. S'adresser à Thierry COULONDRE au 66 88 75 60.

Département 31

Echange Streets of Rage 2 contre Mortal Kombat ou Coolspot. Téléphoner après 16H45 au 61 44 83 45.

Département 34

Ech. Landstalker contre Shining Force, NBA Jam ou Sonic Spinball. Demander Sébastien au 67 63 07 71.

Département 35

Echange Art of Fighting contre DBZ et Aladdin + Streets of Rage, les 2 contre NBA Jam. Téléphoner après 19H au 99 64 16 04.

Echange sur MD Aladdin et SF 2' contre Dune 2 ou jeux de rôle. Contacter Damien au 99 09 19 72.

Département 38

Ach. Pete Sampras Tennis et jeux de rôles (Phantasy Star, Shining Force) prix à discuter ou échange contre Aladdin, SF 2'. Tél. à Sébastien au 74 31 64 97.

Département 52

Echange Space Harrier 2 sur MD contre n'importe quel jeu. Téléphoner à David après 19H30 au 25 32 01 53.

Département 54

Ech. ou vds sur MD Aladdin, Streets of Rage 2, Rocket Knight, Global Gladiator, NBA Jam, Landstalker, prix entre : 150F et 350F. Tél. à Cyril au 83 74 26 15.

Département 55

Vends ou échange Flashback (MD), Silpheed (MCD) contre Virtua Racing. Ecrire à FURQUAND Loïc, 4 Rue des Bouvreuils, 55320 DIEVE, tél. : 29 87 67 82.

Département 57

Echange Quackshot contre Desert Strike. Téléphoner le soir à Nicolas au 82 84 01 63.

Ech. ou vds nbrx jeux MD renseignement. Téléphoner à Agnes après 19H au 87 67 46 18 ou écrire à SCHILD Agnès, 27 Richard Wagner, 57120 ROMBAS.

Département 59

Ech. ou vds jeux MD Mortal Kombat, Eternal Champion, Formula 1, Wimbledon... Tél. au 27 48 77 94.

Ch. contact ppour achat, échange et vente uniquement sur MD. Ecrire à VANDEKERKOF Jean-Claude, 21 rue des Martyrs de la Résistance, 59130 LAMBERSART.

Ech. sur MD F22 Interceptor avec codes contre Landstalker (Fra) et aussi Streets of Rage 1 contre Streets of Rage 3 et bien d'autres. Tél. à Arnaud : 27 44 37 63.

Département 62

Ech. Aladdin, Dune 2, Jurassic Park, Megalomania, Sonic 3, SF 2', Talmit's Adventure, Winter Challenge et Wiz'n'Liz contre nouveautés (DBZ,VR, PSG, SF2...). Tél. : 21 53 82 53.

Département 69

Echange Turtles Tournament Fighters neuf contre jeu neuf (SF 2, Mortal Kombat 2, Tazmania, Asterix, Dragon Ball Z ou envoyer liste à Franck AUCOUTURIER, 36 rue Garibais, 69800 ST PRIEST, tél. : 78 20 06 54.

Département 75

Echange jeux sur MD Team USA ou NBA contre Mortal Kombat. Contacter Carlos au 42 57 07 47.

Ech. Coolspot ou David robinson contre NBA JAM, Streets of Rage 2 ou 3 ou Aladdin. Ecrire à Thibaud COLIGNON, 57 Rue Meslay, 75003 PARIS, tél. : 48 87 35 93.

Echange ou vends jeux MD. Achète nouveautés MD. Appeler Sam au 43 68 02 04.

Département 77

Je voudrais participer à des fanzines. Contactez-moi à l'adresse suivante : BONTEMPS David, 10 Square Montmirail, 77260 LA FERTE SOUS JOUARRE, réponses assurées.

Echange Talespin (neuf) contre Streets of Rage 1 ou 2. Téléphoner après 19H au 60 64 21 32.

Département 85

Ech. sur MD Aladdin & FIFA Soccer contre Sonic 3 ou Cool Spot ou LandStalker. Tél. ap. 19H 51 68 05 24.

Département 93

Ech. jx MD dont SF2 contre Hockey 94 ou FIFA Soccer, Phantasy Star 2 contre Shining Force ou autre jx de rôles... 10 jx au total, poss. vente : 200F pce à débattre (SF2 : 300F à débattre). Tél. à Nicolas au 45 09 28 48 aux HR.

VENTE

Département 01

Vds MD TBE + 4 jx Ghostbusters, DJ Boy, Wonderboy 3, Magical Boy + 1 man. : 900F, Quackshot, Tazmania, Mickey 2, Simspon's, Aladdin... prix entre : 250F et 300F. Appeler ap. 17H au 79 81 58 09 ou écrire à MATHIEU Stéphane, 1 Place des Catalpas - Sonod, 01300 BELLEY.

Département 02

Vds Road Advanger : 150F, Hook : 250F, Sol Feace et Cobra Command : 300F les 2, jx MD Sonic 1 : 150F, T2 : 150F, Cool Spot : 250F. Tél. ap. 19H : 23 82 48 70 ou écrire BALAVOINE Yvan, 23 Rue Jules Lefebvre, 02130 FERE EN TARDENOIS.

REVENDEZ, ECHANGEZ, ACHETEZ VOS JEUX ET CONSOLES D'OCCASION

(30% à 70% moins cher que les Jeux Neufs)

17, rue des Ecoles
75005 PARIS
☎ (1) 43 290 290 +
• Lundi de 14 h à 19 h
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
• Métro : Maubert Mutualité
• RER : Luxembourg/St Michel
• BUS : 63 86 87 • Parking : Maubert

25, av. de la Division Leclerc
N 20 - 92160 ANTONY
☎ (1) 46.665.666 +
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h
• TRAIN : Orlyval
• RER : Antony
• BUS : 197 297 395 APTR
• Face au Marché d'ANTONY (200 m du RER)
OUVERT LE DIMANCHE 10 H a 13 H

SCORE GAMES
LA VIDEO JEU PASSION

37, Cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
☎ 44.20.52.52
• Lundi de 14 h à 19 h
• Mardi au vendredi de 10 h à 12 h 30 et de 14 h à 19 h
• Samedi de 10 h à 19 h • 100 m de la gare de Compiègne
• Parking 700 places face au magasin • BUS : 3 / 4

42, rue de Paris
78100 ST GERMAIN EN LAYE
☎ (1) 30 61 47 47 +
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h
• RER : St Germain en Laye
• A 200 m du RER
OUVERT LE DIMANCHE DE 10 H à 13 H

+ 10 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

GAME-GEAR

(+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

CADEAU** 1 adaptateur secteur

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-GEAR (avec Columns)	649 F	449 F
CONSOLE GAME-GEAR (avec ALADDIN)	849 F	TEL
ADAPTATEUR SECTEUR	49 F	
BATTERIE PACK TURBO	249 F	

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

COLUMNS	59 F	SONIC 2	139 F
SPIDERMAN	79 F	STREET OF RAGE	139 F
WOLFCHILD	79 F	PRINCE OF PERSIA	159 F
ALIEN 3	99 F	OLYMPIC GOLD	159 F
BATMAN RETURN	99 F	JURASSIK PARK	179 F
KICK OFF	99 F	SUPER MONACO GP 2	179 F
MICKEY MOUSE	99 F	MORTAL KOMBAT	189 F
SHINOBI	99 F	NBA JAM	189 F
SONIC	99 F	SONIC CHAOS	189 F
CHUCK ROCK	139 F	ECCO LE DAUPHIN	199 F
DONALD DUCK	139 F	FORMULA 1	199 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

ASTERIX 2	269 F	PETE SAMPRAS TENNIS	299 F
ALADDIN	269 F	ROAD RASH	299 F
DR ROBOTNIK'S	299 F	SHINING FORCE II	299 F
JUNGLE BOOK	299 F	SUPER CAESAR PALACE	299 F
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	299 F	THE HULK	299 F
MORTAL KOMBAT II	299 F	WORLD CUP USA 94	299 F

MASTER-SYSTEM

(+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MASTER-SYSTEM II neuve (avec ALEX KIDD)	299 F
Manette neuve	69 F
Adaptateur Secteur	99 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

CYBER SHINOBI	59 F	T2 JUDGEMENT DAY	79 F
GLOBAL DEFENSE	59 F	THUNDER BLADE	79 F
GOLDEN AXE	59 F	TIME SOLDIER	79 F
KENSEIDEN	59 F	VIGILANTE	79 F
SECRET COMMAND	59 F	ROCKY	99 F
SHINOBI	59 F	SONIC 2	99 F
SPACE HARRIER	59 F	TENNIS ACE	99 F
THE NINJA	59 F	WONDERBOY 2	99 F
ADDAMS FAMILY	79 F	WONDERBOY 3	99 F
ALEX KIDD	79 F	BASKET BALL NIGHTMARE	139 F
BACK TO THE FUTUR II	79 F	MICKEY MOUSE	139 F
KUNG FU KID	79 F	PRINCE OF PERSIA	159 F
LORD OF THE SWORD	79 F	STAR WARS	159 F
RESCUE MISSION	79 F	ROAD RUNNER	179 F
SIMPSONS	79 F	SUPER MONACO GP 2	179 F
SPEEL CASTER	79 F	COOL SPOT	199 F
SONIC	79 F	MORTAL KOMBAT	199 F
SUPER TENNIS	79 F	SONIC CHAOS	199 F

Exemple de prix (Jeux neufs) (version française) :

ALADDIN	299 F	JUNGLE BOOK	299 F
ASTERIX II	299 F	JURASSIC PARK	299 F
DOCTOR ROBOTNIK'S	299 F	ROAD RASH	299 F
ECCO LE DAUPHIN	299 F	STREET OF RAGE II	299 F
FORMULA 1	299 F	WINTER OLYMPICS	299 F
HULK	299 F	WORLD CUP USA 94	299 F

MEGADRIVE

CONSOLE

CONSOLE MEGADRIVE 1 Française (Occasion garantie 3 mois) + 1 jeu	499 F
CONSOLE MEGADRIVE 2 Française (neuve) :	
+ 1 jeu	695 F
+ 3 jeux	895 F
+ STREET FIGHTER II"	1190 F
CONSOLE MULTIMEGA CDX + Road Avenger CD + Sonic 2	2990 F

MEGA-CD

(+ DE 250 JEUX DISPONIBLES)

MEGA-CD 2 Français (occasion)	990 F
CDX PRO (neuf)	249 F

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) (version française) :

ROAD AVENGER	99 F	SHERLOCK HOLMES	279 F
BATMAN RETURN	249 F	SILPHEED	279 F
PRINCE OF PERSIA	249 F	SONIC	279 F
AFTER BURNER III	279 F	ECCO LE DAUPHIN	279 F
FINAL FIGHT	279 F	THUNDERHAWK	299 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

BATTLE CORPS	TEL	DUNE	449 F
DRACULA	TEL	FIFA SOCCER	449 F
MAD DOG MAC CREE 2 (US)	TEL	GROUND ZERO TEXAS	449 F
MEGARACE	TEL	JURASSIC PARK	449 F
POWER MONGER	TEL	NHL HOCKEY 94	449 F
ANOTHER WORLD	349 F	STAR WAR	449 F
MICROCOSM	349 F	TOMCAT ALLEY	449 F
MORTAL KOMBAT	399 F	TERMINATOR	499 F
YUMENI MYSTERI MANSION	399 F	LETHAL ENFORCERS (+ pistolet)	499 F
BILL WALSH FOOTBALL	449 F	NIGHT TRAP (2 CD)	499 F

RAYON GOODIES

- Films K7 vidéo DRAGON BALL Z, version original PAL, volume 1 à 12 — PRIX UNITAIRE 179 F
- RAMICARD à partir de 5 F
- HEROE COLLECTION (les 10 cartes) 30 F
- TEE SHIRT officiel DRAGON BALL Z 99 F
- Pin's DRAGON BALL Z 39 F

(Cardass, Cartes DBZ, Posters, Figurines, Puzzles, Magnets, Albums ...)

RAYON CD ROM PC & MAC - 3 DO
NEO GEO - CDI PHILIPS - CD 32 -
ATARI - OVERGAME MACHINE
+ 400 JEUX NEUFS & OCCASIONS

MEGADRIVE

PISTOLET LOCK-ON 299 F

(+ DE 2000 JEUX DISPONIBLES)

		PRISE PERITEL	175 F
ADAPTATEUR SECTEUR	99 F	ACTION REPLAY PRO (NEUF)	399 F
ADAPTATEUR JEUX MASTER	249 F	PRO PAD (transparente)	99 F
MANETTE 3 boutons	69 F	ADAPTATEUR JEUX JAPONAIS	49 F
MANETTE 6 boutons	99 F	2 MANETTES INFRA ROUGE	299 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

ALTERED BEAST	49 F	JORDAN VS BIRD	139 F	FATAL FURY	249 F
SONIC	49 F	KID CHAMELEON	139 F	FERRARI GP	249 F
MYSTIC DEFENDER	79 F	KICK OFF	139 F	OLYMPIC GOLD	249 F
SPACE HARRIER II	79 F	MICKEY	139 F	SENSIBLE SOCCER	249 F
SPIDERMAN	79 F	MICKEY ET DONALD	139 F	STREET OF RAGE 2	249 F
STREET OF RAGE	79 F	QUACKSHOT	139 F	TEAM USA BASKETBALL	249 F
STRIDER	79 F	SONIC 2	139 F	ASTERIX	275 F
WORLD CUP ITALIA	79 F	TALESPIN	139 F	DAVIS CUP TENNIS	275 F
BATMAN RETURN	99 F	TERMINATOR	139 F	DESERT STRIKE	275 F
DAVID ROBINSON BASKET	99 F	LHX ATTACK CHOPPER	149 F	FLASHBACK	275 F
DICK TRACY	99 F	NBA ALL STAR CHALLENGE	159 F	PSG FOOTBALL	275 F
MOONWALKER	99 F	EUROPEAN CLUB SOCCER	169 F	ROCKET KNIGHT ADV	275 F
TERMINATOR 2	99 F	G. LOC	169 F	ETERNAL CHAMPIONS	299 F
ALIEN III	139 F	TAZMANIA	169 F	MORTAL KOMBAT	299 F
ALISIA DRAGON	139 F	BULLS VS LAKERS	199 F	NHLPA HOCKEY 94	299 F
ANOTHER WORLD	139 F	JURASSIC PARK	199 F	SONIC SPINBALL	299 F
CHAKAN	139 F	MEGAGAMES (3 jeux)	199 F	STREET FIGHTER II"	299 F
EA HOCKEY	139 F	POPULOUS	199 F	TORTUE NINJA FIGHTERS	299 F
FANTASIA	139 F	SUPER MONACO GP	199 F	VIRTUAL PINBALL	299 F
GALAMAD	139 F	ALADDIN	249 F	WINTER OLYMPICS	299 F
GLOBAL GLADIATOR	139 F	COOL SPOT	249 F	FIFA SOCCER	314 F
GREENDOG	139 F	DUNGEONS & DRAGONS	249 F	NBA JAM	349 F
HOME ALONE	139 F	ECCO LE DAUPHIN	249 F	SONIC 3	379 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

CLAYFIGHTER (US)	TEL	MARCO'S MAGIC FOOT	449 F
COMBAT CARS	TEL	SHINING FORCE II	449 F
DRAGON	TEL	STREET OF RAGE 3	449 F
JORDAN ADVENTURE	TEL	WORLD CUP USA 94	449 F
NHLPA 95	TEL	MORTAL KOMBAT II	469 F
ROCK'N'ROLL RACING (US)	TEL	PETE SAMPRAS TENNIS	469 F
STAR TREK	TEL	L'ECOLE DES CHAMPIONS	479 F
HYPER DUNK BASKET	299 F	MR NUTZ	479 F
ART OF FIGHTING	449 F	DRAGON BALL Z	489 F
DUNE II	449 F	KICK OFF 3 (US)	499 F
GAUNTLET 4	449 F	SUPER STREET FIGHTER II	499 F
LANDSTALKER	449 F	WORLD HEROES (US)	499 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	449 F	FATAL FURY 2 (US)	549 F
		VIRTUA RACING	649 F

Toutes les marques citées sont des marques déposées.
Offre dans la limite des stocks disponibles.
* OCCASION
** POUR L'ACHAT DE CONSOLE NEUVE
RC : Paris B 385 215 603

NOUS ACHETONS

(Paiement immédiat ou bon d'achat)

vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux : •GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •GAME-BOY • CD ROM PC •SUPER-NINTENDO •NEO-GEO •3DO

Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et échangeons vos jeux sur : •N.E.S •CD 32 •MASTER-SYSTEM •NEC •LYNX

(voir modalités au magasin) (Boites d'origine indispensable)

(Echange exclusivement réalisé au magasin)

VENTE PAR CORRESPONDANCE
24 / 48 H
LIVRAISON COLISSIMO
(Commande à Paris exclusivement)

Avec notre CARTE DE FIDELITE complète, vous gagnez
300 FRS de Jeux Gratuits

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES.
N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à SCORE GAMES 17, rue des Ecoles 75005 PARIS - Tél. : (1) 43.290.290 +

NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL ..... VILLE .....
TEL DOM : ..... TEL BUREAU : .....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :
MANDAT LETTRE ❑
CHEQUE ❑ CARTE BLEUE ❑
N° | | | | | | | | | | | | | | | | |
Date expiration : . . / . .
Signature.....

MEGA 09/94

PETITES ANNONCES

MEGAFORCE / Petites Annonces 103, Boulevard Mac Donald 75019 PARIS

PA • MEGA-CD • PA • GAME GEAR

Département 03

Vds ou éch. sur MD de nbrx jx (Virtua Racing, NBA Shodown 94, Landstalker, International Rugby, NHLPA Hockey 93 et d'autres...). Tél. à Olivier au 70 44 53 28.

Département 06

Urgent ! Vds sur MD Sonic, Shadow Dancer : 100F, Terminator 2 : 150F, Flashback, Megalomania, Wonderboy 5 : 200F, prix à discuter. Tél. à Renaud au 93 60 94 11 ou écrire à BEGERT Renaud, 13 Allée des Amandiers, Les mas de la Chênaie, 06130 GRASSE.

Département 08

Vends sur MD Winter Challenge : 150F, Bio Hazard : 100F, Toki : 150F, Out Run : 150F, Mickey : 150F, Mercs : 130F, Undead Line : 110F, Streets of Rage : 90F, Sonic ou Altered Beast : 50F. Tél. au 24 42 75 54.

Département 13

Vends MD + jeux MD Ecco, Mortal Kombat... CD : Lethal Enforcers, Final Fight, XJ220..., GG Olympics Gold... manette power stick, menacer + jeu, poss. échange. Téléphoner au 90 92 23 47 aux HR.

Département 28

Vends MD + 2 manettes : 500F, SF 2 : 300F, Flashback et Ecco : 250F l'un, Robinson, Road Rash, T2, Another world, Lemmings et Jordan vs Bird : 200F l'un, Populous et Moonwalker : 150F l'un, le tout + malette de rangement : 2500F. Tél. au 37 32 24 56 après 18H.

Département 31

Vds ou éch. SF2 : 250F, Tiny Toon : 150F, Shadow Dancer : 150F, Global Gladiator : 100F contre Landstalker, Mortal Kombat. Tél. à Damien aux HR au 61 86 06 43.

Département 33

Vends Eternal Champion : 250F, Aladdin : 230F, Sonic 2 : 180F, Sunset Riders : 150F, Streets of Rage 2 : 150F, European Club Soccer : 150F, Forgotten World : 100F. Téléphoner à Cyril au 56 24 32 71.

Vends jeux MD Dune 2, Streets of Rage 2, Flashback, Aladdin, Landstalker, prix : 200F à 350F pce ou 500F les 2. Tél. au 56 05 93 14.

Vds Talespin MD : 100F. Tél. à Edouard : 56 97 53 07.

Département 34

Vends sur MD Landstalker : 350F, Gynoug : 100F, Toe Jam & Earl : 90F, Golden Axe 2 : 90F, World Championship Soccer : 100F ou échange Landstalker contre Prince of Persia. Téléphoner au 67 62 02 88.

Département 38

Vds 12 jeux MD TBE (Thunder Force 4, Ayrton Senna's GP 2, Ecco the Dolphin, Olympic Gold, Sonic 1 et 2, F22...) le tout : 1500F. Tél. à Cyril au 78 31 23 78.

Vends Ren & Stimpy : 280F sur MD ou échange avec un autre jeu. Tél. à Magali après 19H au 76 09 66 64.

Vends jeux MD Sonic : 100F, Sunset Riders : 100F, Kid Chameleon : 100F, Krusty Fun House : 100F, NHLPA Hockey 93 : 150F. Téléphoner au 74 29 42 82.

Vds ou éch. jx Jungle Strike, Greatest Heavy Weight, prix : 200F l'un ou éch. contre FIFA, Sonic 3, Landstalker. Tél. à SIROUX Denis aux HR au 78 73 33 62 merci et salut.

Département 44

Vends Mega Games II, Golden Axe, The Revenge of Shinobi, Streets of Rage, prix entre : 100F et 200F, prix à débattre (les 3 jeux sont sur la même cartouche). Téléphoner à Benoît au 40 25 77 19.

Département 45

Vds MD avec 7 jx dont DBZ, Fatal Fury, Quackshot, Sonic, Megagames 2 : 1300F. Tél. à Yann : 38 35 01 56.

Vends MD + 5 jeux World of Illusion, Talespin, Aladdin, Global Gladiator, Cool Spot, le tout en TBE : 1600F tout compris. Téléphoner au 38 67 29 49.

Vends Sonic 2, Quackshot, Joe Montana 93, World of Illusion, Streets of Rage 2, prix : 200F chaque, SF 2 : 250F, si deux cassettes achetées, Sonic ou Talespin ou Columns gratuit. Téléphoner au 38 65 67 70.

Département 55

Vends jeux MD Hook + George Foreman's KO Boxing, prix : 300F les 2 peu servi. Téléphoner au 29 89 94 91.

Département 57

Vends sur MD ou échange Puggsy, Crüe Ball, NBA Jam, FIFA Soccer, Batman Returns, Royal Rumble... Téléphoner à Christophe au 87 92 55 95.

Département 59

Vds MD 1 + SF 2 : 280F, Aladdin : 200F, Jungle Strike : 220F, NBA Jam : 250F, Ecco : 200F, Formula 1 : 200F, MD + 3 manettes : 480F. Tél. à Maxime au 20 91 70 89.

Vds jx MD Populous 2, Sonic Spinball : 250F, Lemmings, Puggsy, King's Bounty, Rolling Thunder 2, Phelios : 100F. Ecrire à DUWEZ Maëlle, 46/06 Chemin des Chaumières, 59650 VILLENEUVE D'ASCQ, tél. : 20 91 01 58.

Vends Wonderboy 3 sur MD : 100F. Téléphoner au 28 48 29 81 ou écrire à LENGLIN Jérémy, 46 Rue Ferdinand Capelle, 59940 NEUF BERQUIN.

Département 62

Vends jeux MD World of Illusion + Flashback, prix : 200F l'un ou échange l'ensemble contre SF2, Eternal Champion, Landstalker. Téléphoner au 21 95 78 22.

Département 63

Vds Landstalker : 320F, Dynamite Duke : 100F, Strider : 100F port compris. Ecrire à SMOLEN Patrice, 20 Rue du 11 Novembre, 63650 LA MONNERIE, tél. : 73 51 45 32.

Département 66

Vds Cool Spot : 250F et Spiderman : 100F. Téléphoner à Fabien après 19H au 68 83 46 69.

Département 68

Vends que des super titres pour MD à prix raisonnable. Pour avoir la liste avec les prix, écrire à Didier LITZLER, 1 rue de Bretagne, 68390 BALDERSHEIM.

Vds MD + 9 jx (Streets of Rage 2 + MK + Spiderman + Rocket Knight + 2 man., Sonic + Global Gladiators + Super Hyder...) prix : 1700F ou éch. le tout contre une SNIN avec Zelda 3 et autres jeux. Tél. au 89 64 43 59.

Département 70

Vds Sword of Sodan : 60F, Populous : 40F, Fantasia : 100F, Sword of Vermillion : 80F, Chiki Chiki Boy's : 180F, Wrestle War : 100F, Monster Land : 180F. Tél. : 64 52 32 08.

Département 71

Vds sur MD Splatter House 2 : 200F ou éch. contre Streets of Rage 2. Demander Florian au 85 84 98 32.

BELGIQUE

Vds Sonic 2, Desert Strike, Super Street Fighter 2, Golden Axe 2, 199F/999FB. Ecrire à MINNE David, 2 Rue de l'Industrie, apt 1B, 7100 MAINE-ST-PIERRE, BELGIQUE.

Département 74

Vds 4 jx entre 150F et 250F, Thunder Force 4 : 250F, Kid Chameleon, James Pond 2, Streets Of Rage : 150F en TBE avec boîtes et notices. Tél. à Mathieu : 50 93 42 13.

Achète jeux sur MD et GG. Envoyer votre liste avec les prix raisonnables. Pour la FRANCE et la SUISSE, écrire à Pascal DANGEL, BP 718, 74111 ANNEMASSE CEDEX.

Département 75

Vds MD + 14 jx + adapt. MS + 3 man. + secteur + peritel, valeur : 6000F, vendu : 1800F. Tél. : 42 56 03 85.

Vds ou éch. nbrx jx sur MD. Tél. à Nicolas : 42 40 29 84.

Département 77

Vends Desert Strike, World of Illusion, Tazmania, Twin Hawk, Sunset Riders, prix entre : 100F et 200F. Téléphoner à Kevin au 64 05 26 52.

Vends menacer avec 7 jeux dont Terminator 2, prix : 430F. Téléphoner au 60 01 09 41.

Vends sur MD 1 lot de 28 jeux pour : 5300F, possibilité de faire des petits lots ou vente à l'unité. Téléphoner à David vers 19H au 64 05 72 01.

Département 78

Vends sur MD Home Alone : 150F, Kid Chameleon : 150F et Strider : 150F ou 400F les 3. Téléphoner au 30 87 07 24 à partir du 04 sept. ou répondeur.

Vends sur MD Sonic : 70F, Flashback : 200F ou échange contre Landstalker ou Wonderboy 5 ou Rocket Knight, Bob : 150F et Quackshot : 130F ou le tout : 500F. Téléphoner à Sylvain au 30 90 92 08.

Département 83

Vds Wrestlemania, Super Monaco, Kid Chameleon, California Games, World Cup Italia, Strider, Last Battle, Aquatic Games : 200F pièce. Tél. à Julien : 94 62 16 72.

Vds PSG ou éch. contre Castlevania : 350F. Tél. : 94 65 56 06.

Département 89

Vds W.C.USA : 300F, FIFA Soccer : 300F, Landstalker, Shining Force et d'autres. Tél. à Philippe : 86 80 22 69.

Département 91

Vds jx MD + 12 jx + 2 pads + adapt. jap. + revues : 2200F à débattre. Contacter Christophe au 31 Cité Rozanoff, 91220 BRETIGNY SUR ORGE, tél. : 60 84 48 93.

Vds MD + 3 man., 7 jx, prix : 1300F, vends 10 jeux MS, prix : 500F. Tél. ap. 19H à Christophe au 60 15 45 50.

Vends sur MD Sonic : 100F, Altered Beast : 100F, Super Monaco : 150F, Indiana Jones 3 : 250F, Alex Kid : 170F. Demander Maxime le mercredi entre 15H et 18H au 69 42 70 82 (répondeur).

Vends jeux MD SF 2 : 350F, Aladdin : 300F, Streets of Rage 2 : 250F, Revenge of Shinobi : 200F, Ghouls'n Ghosts : 150F. Vends GG + 7 jeux : 1490F, man. MD 3 boutons : 100F. Tél. après 18H au 60 47 00 69.

Vends SF 2', Wonderboy 3 et pad special move, le tout : 490F ou vente séparément de 80F à 360F. Téléphoner à Grégory au 60 12 38 19.

Département 92

Vends MD 2 + 2 manettes + FIFA Soccer + NHL Hockey 94 + John Madden 94 + Sonic Spinball : 1400F. Téléphoner après 20H au 46 55 99 88.

Département 93

Vends sur MD Batman et Thunder Force 4 : 400F et Aladdin et Gunstar Heroes : 500F. Vends MF 1 à 25 prix : 15F l'un. Contacter Reynald au 43 32 38 73.

Vends nombreux jeux sur MD en TBE, Aladdin, Cool Spot, Olympic Gold, Ecco, Sonic 2, Quackshot, Golden Axe 2, de 100F à 300F, prix à débattre. Téléphoner après 18H au 43 84 68 65.

Vends sur MD Super SF2 + adaptateur japonais : 549F. Téléphoner à Rudy après 20H au 48 55 09 88.

Vends SF 2' sur MD : 250F et Another World : 200F, Batman Returns : 150F. Téléphoner à Sébastien après 18H au 43 02 74 04.

Vends jeux MD Landstalker : 300F, Side Pocket, Thunder Force 4, Power Monger: 200F. Demander Patrick ou Christophe au 48 34 79 14 ou écrire à Mr MATORE, 27 R. Firmin Gemier, 93300 AUBERVILLIERS.

Département 94

Vends sur MD Landstalker en TBE : 300F et achète 100F maxi. les nouveautés sur GG. Téléphoner à Nicolas après 17H au 46 77 39 96 merci.

Département 95

Vends Aladdin, Megalomania, Zany Golf et Ayrton Senna GP 2, prix : 200F pièce ou 700F le tout. Téléphoner à Lilian à partir de 18H au 34 66 53 64.

Vends MD + 1 manette + menacer + les 6 jeux + Aladdin + Sonic, le tout : 1200F. Demander Rudy au 39 87 38 56 urgent.

Vends 4 jeux MD dont The Revenge of Shinobi : 250F, Sonic 1 : 200F, Alex Kidd : 200F, Kid Chameleon : 150F. Téléphoner après 17H au 39 95 58 11.

• Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées. • Ce bon à découper est valable uniquement pour la prochaine parution. •
• Les annonces de nos abonnés sont prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition) •

ÉCRIRE LISIBLEMENT EN MAJUSCULES S.V.P.

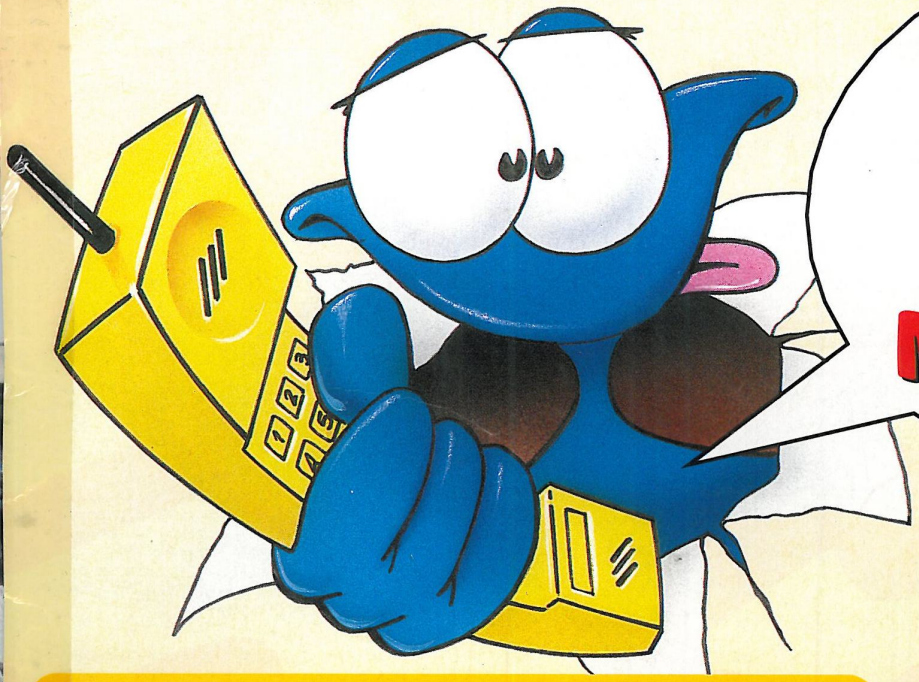
Votre département : ☐

☐ ★ MEGADRIVE ★ ☐ ★ MEGA-CD ★ ☐ ★ GAME GEAR ★ ☐ ★ MASTER SYSTEM ★ ☐

☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ ÉCHANGE ☐ CONTACT

N° 31

A renvoyer à : MEGA FORCE «P. A.», 103, Boulevard Mac Donald, 75019 PARIS.



TÉLEPHONEZ AU SERVICE ASTUCES DE MEGA FORCE !

36-707-706

COMPOSEZ JUSTE CE NUMERO,

SANS AUCUN INDICATIF,

et vous connaîtrez les trucs et astuces de

MEGA FORCE.

LES CODES ACTION REPLAY

LES CODES GAME GENIE

ASTUCES NOUVELLES CHAQUE SEMAINE

COMMENT ÇA MARCHE ?

FASTOCHE...

Après avoir composé le 36 707 706,

1 • TU CHOISIS LE SERVICE

1	2	3
ASTUCES	CODES ACTION REPLAY	CODES GAME GENIE

2 • TA CONSOLE

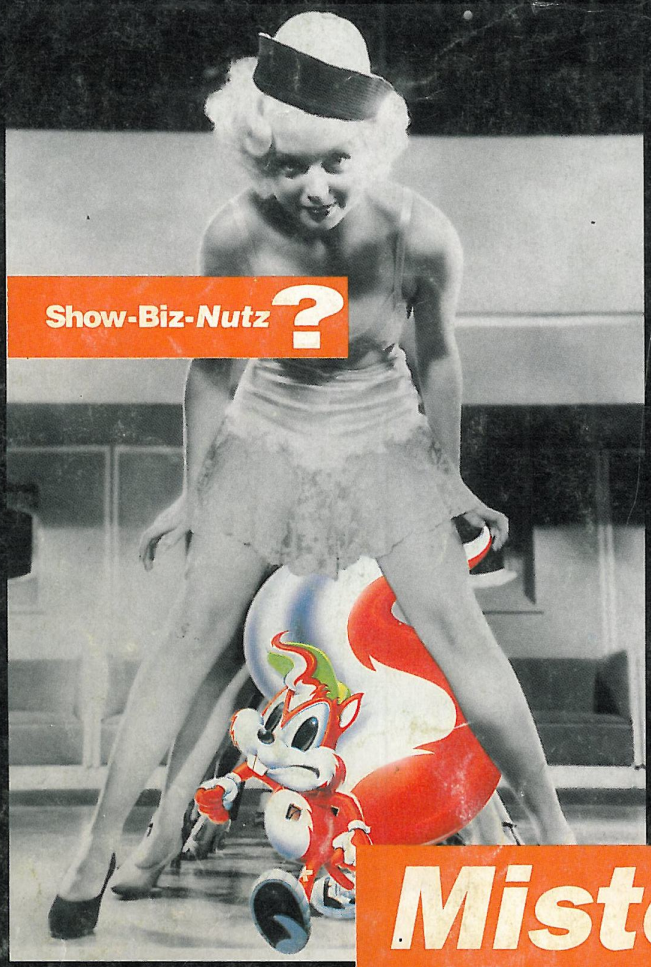
1	4
MEGADRIVE	MEGA CD

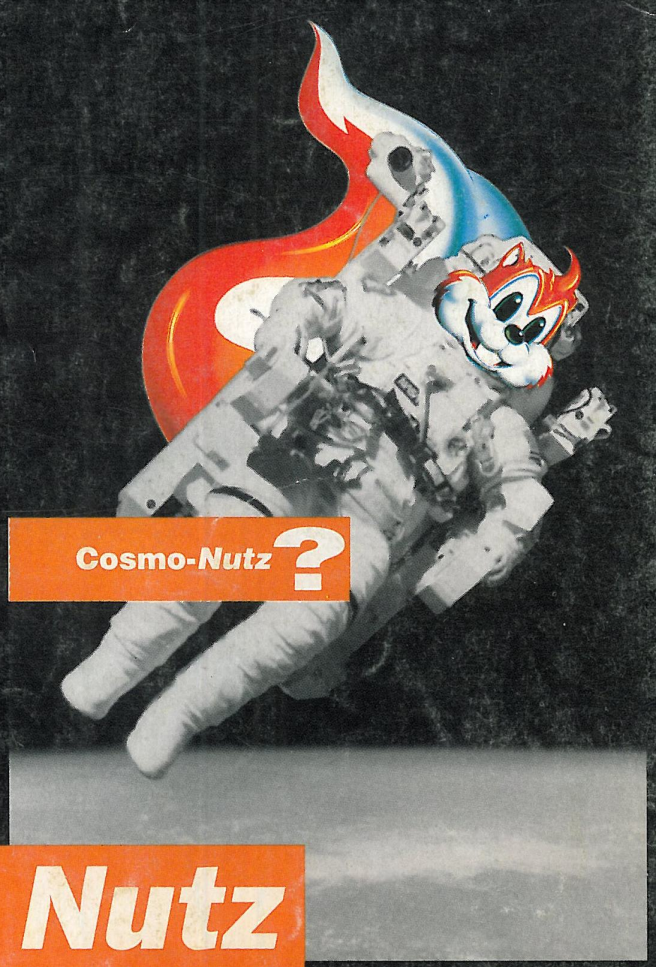
3 • TU SÉLECTIONNES L'ASTUCE QUE TU VEUX ENTENDRE.

LES TOUCHES "MIRACLE"

5	9	7	8
MODE TURBO	RETOUR EN ARRIERE	ALLER PLUS VITE	REPETITION

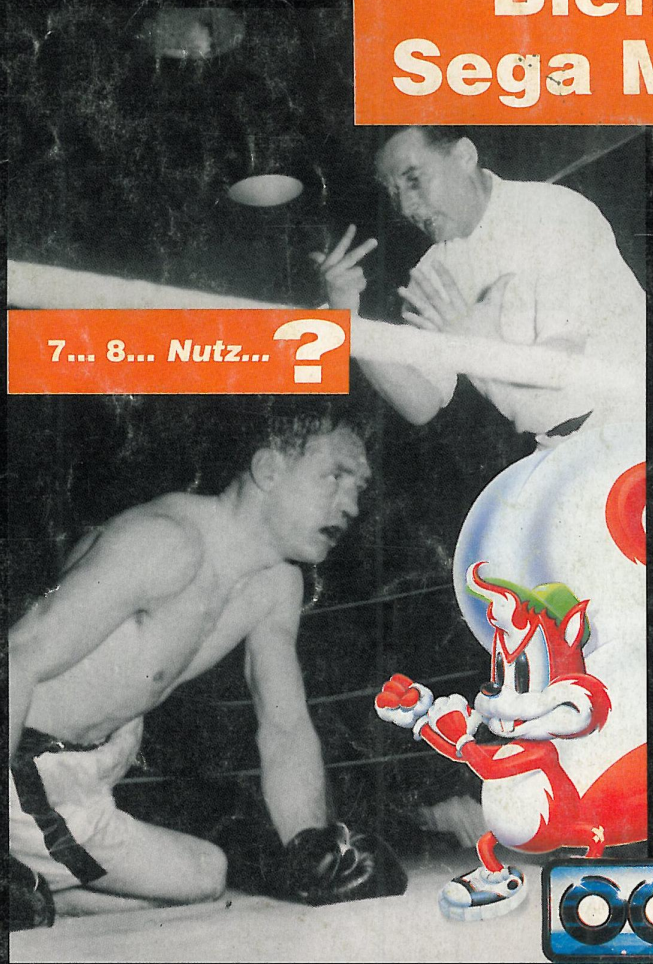
Demandez à vos parents la permission d'utiliser cette "HOT LINE" si vous avez moins de 18 ans.
Édité par TEOFIL • 8,76 francs à l'appel et 2,19 francs la minute.

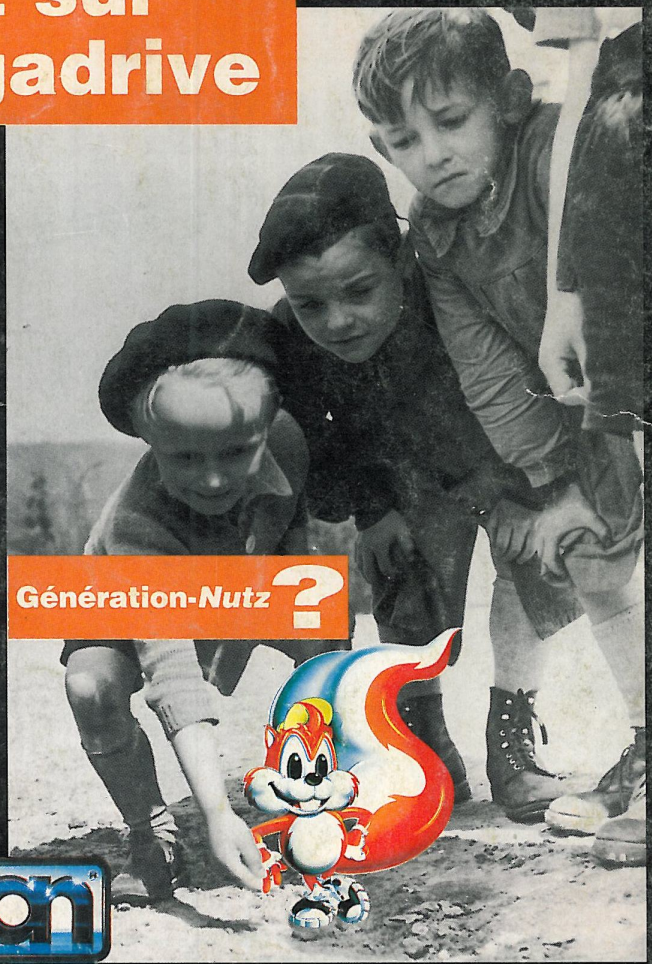




Mister Nutz

Bientôt sur Sega Megadrive





ocean

T'ES PRIS AU JEU